Nintendo Wii U · 3DS · 2DS · eShop · Retro

05/16 · Ausgabe 229 · € 4,90

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN · WWW.N-ZONE.DE

4 194373 904907 05

Österreich € 5,50; Schweiz sfr 8,20; Benelux € 5,80; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 6,40

# N-ZONE

**20 JAHRE POKÉMON**
SPECIAL AUF 6 SEITEN!

DAS ERHOFFTE COMEBACK?

# STAR FOX ZERO

Das hat der Space-Shooter für Wii U wirklich drauf! + Star Fox Guard getestet

## MiiTOMO

Charmant und überraschend gut – Nintendos erste Mobile-App im Test!

## YO-KAI WATCH

Großer Test: So gut schlägt sich der Pokémon-Konkurrent für 3DS!

**WEITERE VORSCHAUEN UND TESTS ZU:**
Monster Hunter Generations // Paper Mario: Color Splash // Hyrule Warriors: Legends

# N-ZONE

## DEINE DIGITALE AUSGABE ÜBERALL DABEI!

**N-ZONE begleitet dich jetzt überall – egal, ob auf Tablet, Smartphone, KindleFire oder im Browser. N-ZONE ist jetzt immer dabei.**

Available on the App Store | Google play | amazon apps Available on kindle fire

## 1x anmelden – auf allen Plattformen lesen!

**epaper.computec.de**

Oder einfach den QR-Code scannen bzw. im Store unter „N-ZONE" suchen.

Digital-und-Print-Kombiabonnements der N-ZONE gibt's auf shop.n-zone.de.
N-ZONE und alle digitalen Magazine auch im iKiosk, OnlineKiosk und im Pressekatalog erhältlich.

computec MEDIA

# HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Sieht man mal von der 3DS-Neuauflage von *Star Fox 64* ab, mussten Fans des Weltraumfuchses ganze zehn Jahre auf ein neues Abenteuer warten. Da steht natürlich die berechtigte Frage im Raum: Hat es Fox McCloud überhaupt noch drauf? Und ob! Auch wenn *Star Fox Zero* vielleicht etwas weniger Steuerungsgimmicks gutgetan hätten, konnte uns die Weltraum-Action für Wii U dennoch im Test überzeugen. Warum sich insbesondere Liebhaber von *Lylat Wars* für das N64 den neuesten Serienableger anschaffen sollten und was *Star Fox Guard* außerdem draufhat, verraten unsere Tests zu den beiden Titeln. 3DS-Besitzer erfahren in unserer Teststrecke hingegen, warum das verdammt charmante Rollenspiel *Yo-kai Watch* sogar Genre-König *Pokémon* ernsthafte Konkurrenz macht, wie die Handheld-Umsetzung von *Hyrule Warriors* geworden ist, ob die Olympiade in *Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: Rio 2016* Spaß macht und was das Japan-Rollenspiel *Stella Glow* auszeichnet. Nintendos allererste Mobile-App *Miitomo* haben wir natürlich ebenfalls durchgecheckt. Obwohl es sich hier nicht um ein klassisches Spiel handelt, quillt *Miitomo* vor Nintendo-typischem Charme und Feinschliff über.

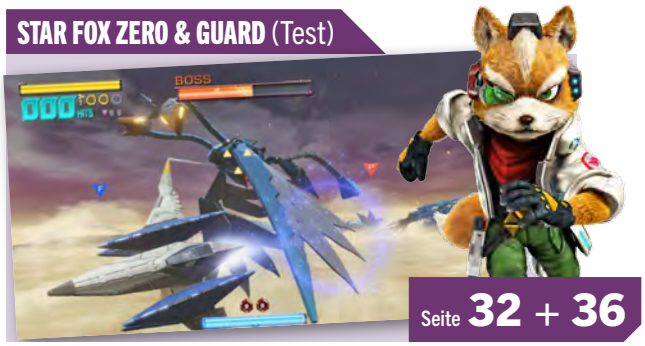
Auch im Vorschau-Bereich dominiert in dieser Ausgabe Nintendos Taschenkonsole. Dort werfen wir unter anderem einen Blick auf *Kirby: Planet Robobot, Monster Hunter Generations* und den vielversprechenden Mystery-Thriller *Zero Time Dilemma,* das neueste Werk von den Machern der Kultspiele *Nine Hours, Nine Persons, Nine Doors* und *Virtue's Last Reward*. Außerdem beleuchten wir *Paper Mario: Color Splash*, Nintendos frischste Neuankündigung für Wii U. Das bringt kräftig Farbe in die Papierversion des Pilzkönigreichs und soll dieses Jahr noch erscheinen.

Im Retro-Bereich stellen wir euch diesmal den NES-Geheimtipp *Boulder Dash* vor und verraten euch, wie es mit der Serie weiterging. Ist nicht unbedingt euer Fall? Okay, wie wäre dann ein dickes 20-Jahre-Pokémon-Special mit einem Überblick über die bisherigen sechs *Pokémon*-Generationen und deren wichtigste Neuerungen? Abgerundet wird die Ausgabe wie gewohnt durch unsere Community-Rubrik, in der vor allem ihr zu Wort kommt!

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

euer N-ZONE-Team!

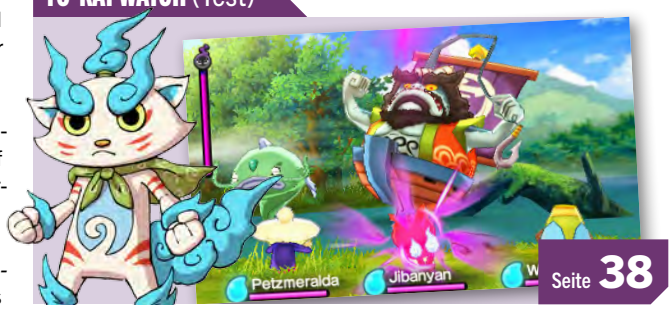
**STAR FOX ZERO & GUARD** (Test)




Seite 32 + 36

**Ist *Star Fox Zero* das Comeback, das Fox McCloud zusteht? Lest selbst!**

**YO-KAI WATCH** (Test)




Seite 38

**Toller Gegenentwurf zu *Pokémon* oder lahmer Abklatsch? Wir klären auf.**

**MiiTOMO** (Test)

Seite 48

**Was passiert, wenn man *Tomodachi Life* mit Facebook kreuzt?**

## ZAHLEN & FAKTEN

- **Zahl des Monats:**
  42. So viele *Pokémon*-Spiele werden in unserem Special zum 20-jährigen Bestehen der Taschenmonster-Reihe namentlich genannt. Oha!
- **Test, den jeder machen wollte:**
  Diesen Monat gab es nicht unbedingt ein Spiel, das diesen Titel für sich beanspruchen konnte. Dazu muss man allerdings sagen, dass *Star Fox Zero* diese Ehre fast für sich beanspruchte. Doch bereits bei der kleinsten Andeutung, dass jemand anderes den Test übernehmen möchte, umklammerte Marco die Wii U mit dem darauf installierten Spiel, schaute sehr grimmig und knurrte böse: „Ist ja okay!"
- **Enttäuschung des Monats:**
  Dass einige 3DS-Spiele auf den New-3DS-Modellen ein paar Vorteile genießen, ist nun nichts Neues mehr. Dass die Performance-Schere zwischen den verschiedenen Handheld-Modellen aber doch so weit auseinandergehen würde wie bei *Hyrule Warriors: Legends,* hatten wir nicht erwartet.

## DAS TEAM

# HEFTINHALT 05/2016

**TEST | STAR FOX ZERO**

**MARCO**
Findet *Star Fox* auf der Wii U zu alter Stärke zurück oder haben wir es mit einer Bruchlandung zu tun? Unser Test gibt Aufschluss!


## START
Editorial ..... 03
Heftinhalt ..... 04
Magazin ..... 06

## VORSCHAU
Most Wanted & Charts ..... 12

**3DS**
Kirby: Planet Robobot ..... 16
Metroid Prime: Federation Force ..... 22
Monster Hunter Generations ..... 18
Rhythm Paradise Megamix ..... 24
Zero Time Dilemma ..... 20

**Wii U**
Paper Mario: Color Splash ..... 14

## TEST
Das Team ..... 27
Meinungsmache ..... 28
Release-Termine ..... 30
So testen wir ..... 26
Top-Spiele ..... 50

**Wii U**
Chasing Dead (eShop) ..... 61
Metroid: Other M (VC) ..... 66
Mutant Mudds: Super Challenge (eShop) .. 66
Shantae: Risky's Revenge – Director's Cut (eShop) .... 67
Star Fox 64 (VC) ..... 62
Star Fox Guard ..... 36
Star Fox Zero ..... 32
Star Ghost (eShop) ..... 64
Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3 (VC) ..... 64

**Mobile**
Miitomo ..... 48

**3DS**
Donkey Kong Country (VC) ..... 65
Donkey Kong Country 2 (VC) ..... 65
F-Zero (VC) ..... 60
Hyrule Warriors: Legends ..... 42
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: Rio 2016 ..... 44
Musicverse: Electronic Keyboard (eShop) .... 67
Mutant Mudds: Super Challenge (eShop) .. 66
Stella Glow ..... 46
Super Mario Kart (VC) ..... 63
Super Mario World (VC) ..... 63
Super Metroid (VC) ..... 58
Yo-kai Watch ..... 38
Zelda: A Link to the Past (VC) ..... 59

## ONLINE
Nintendo eShop ..... 58

## REPORTAGE & SPECIAL
20 Jahre Pokémon: Ein Rückblick auf die Erfolgsserie ..... 70

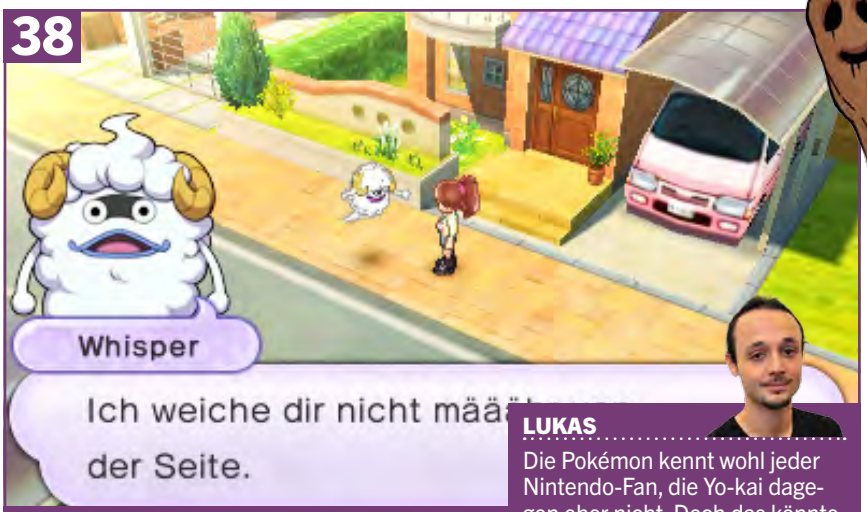
## RETRO
Boulder Dash ..... 76
N-ZONE-Zeitreise ..... 80

## SERVICE
Tipps & Tricks – Zelda: Twilight Princess HD
Fundorte der Stempel, Teil 2 ..... 82

## COMMUNITY
Interaktiv ..... 86
Leserbriefe ..... 92

## FINALE
Heftvorschau ..... 98
Impressum ..... 98
Kolumne ..... 96

38




**TEST | YO-KAI WATCH**

**LUKAS**
Die Pokémon kennt wohl jeder Nintendo-Fan, die Yo-kai dagegen eher nicht. Doch das könnte sich schon bald ändern!

70

**SPECIAL | 20 JAHRE POKÉMON**

**BEN**
Ganze 20 Jahre haben die Taschenmonster schon auf dem Buckel. Wir blicken zurück auf die Meilensteine der Reihe.

18

**VORSCHAU | MONSTER HUNTER GENERATIONS**

**VIKTOR**
*Monster Hunter 4 Ultimate* ist gar nicht so lange her, da kommt mit *Generations* schon die nächste Monster-Hatz. Grund zur Vorfreude?


## Alle Titel dieser Ausgabe


Ace Attorney 6, Start ... 11
Axiom Verge, Start ... 10
Boulder Dash, Retro ... 76
Chasing Dead, Online ... 61
Donkey Kong Country, Online ... 65
Donkey Kong Country 2, Online ... 65
F-Zero, Online ... 60
Hyrule Warriors: Legends, Start/Test ... 07/42
Kirby: Planet Robobot , Vorschau ... 16
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: Rio 2016, Test ... 44
Metroid: Other M, Online ... 66
Metroid Prime: Federation Force, Vorschau ... 22
Miitomo, Start/Test ... 06/48
Monster Hunter Generations, Vorschau ... 18
Musicverse: Electronic Keyboard, Online ... 67
Mutant Mudds: Super Challenge, Online ... 66
Paper Mario: Color Splash, Vorschau ... 14
Pokémon Battle Revolution, Special ... 71
Pokémon Dash, Special ... 71
Pokémon Diamant/Perl, Special ... 72
Pokémon Feuerrot/Blattgrün, Special ... 72
Pokémon Go, Start/Special ... 07/75
Pokémon Gold/Silber/Kristall, Special ... 71
Pokémon Mystery Dungeon: Erkundungsteam Himmel, Special ... 75
Pokémon Mystery Dungeon: Team Rot/Team Blau, Special ... 72
Pokémon Omega Rubin/Alpha Saphir, Special ... 74
Pokémon Rot/Blau/Gelb, Special ... 70
Pokémon Rubin/Saphir/Smaragd, Special ... 72
Pokémon Schwarz/Weiß, Special ... 73
Pokémon Schwarz 2/Weiß 2, Special ... 73
Pokémon Sonne/Mond, Special ... 75
Pokémon Soulsilver/Heartgold, Special ... 71
Pokémon XD, Special ... 75
Pokémon X/Y, Special ... 74
Rhythm Paradise Megamix, Vorschau ... 24
Shantae: Risky's Revenge – Director's Cut, Online ... 67
Star Fox 64, Online ... 62
Star Fox Guard, Test ... 36
Star Fox Zero, Test ... 32
Star Ghost, Online ... 64
Stella Glow, Test ... 46
Super Mario Advance 4:Super Mario Bros. 3, Online ... 64
Super Mario Kart, Online ... 63
Super Mario World, Online ... 63
The Legend of Zelda: Twilight Princess HD, Service ... 82
Yo-kai Watch, Test ... 38
Zelda: A Link to the Past, Online ... 59
Zero Time Dilemma, Vorschau ... 20

**Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele?** Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

# MiiTOMO STARTET DURCH

**Mobile** Auch der Club-Nintendo-Ersatz My Nintendo ist erfolgreich an den Start gegangen.

Die erste Smartphone-App von Nintendo und DeNA wurde Ende März veröffentlicht und die erste Woche war bereits sehr erfolgreich. Über Twitter meldete Nintendo, dass sich bereits über drei Millionen Benutzer registrierten. Zusätzlich startete Nintendo noch das neue Belohnungssystem, das die Interaktion zwischen Nintendo und dem Käufer belohnen und damit den im letzten Jahr eingestellten Club Nintendo ersetzen soll. My Nintendo heißt das gute Stück und bietet viele Prämien, die mit Gold- und Platinmünzen zu erwerben sind. Allerdings kann man bei dem neuen System die gesammelten Punkte ausschließlich für digitalen Inhalt eintauschen, beispielsweise DLCs, Download-Codes und Rabatte für Online-Produkte. Die Münzen erhaltet ihr durch Missionen in der App, die entweder aus administrativen Aufgaben wie Account-Verknüpfungen oder aus In-Game-Aufgaben bestehen. Zudem könnt ihr euch Goldmünzen durch Käufe im Nintendo eShop verdienen. Für diese Währungen könnt ihr euch dann Rabatte für den eShop, Downloadcodes und kleine Extras für *Miitomo* kaufen. Neben einem Rabatt über 40 Prozent für *Splatoon* oder *The Wonderful 101* und 20 Prozent für *Yoshi's Woolly World* erwarten euch hier ein Mario-Kostüm, Spielscheine für „Mii über Kopf" in der *Miitomo*-App, Downloadcodes für *Mario 64* und noch vieles mehr. Weitere Infos zu *Miitomo* findet ihr in unserem Test ab Seite 48. Besonders Ben und Laureen hatten ihren Spaß damit.

**Status-Meldungen über dem Kopf des Avatars sollen die Kommunikationen zwischen den Usern erleichtern. Mögt ihr Pizza auch so sehr?**

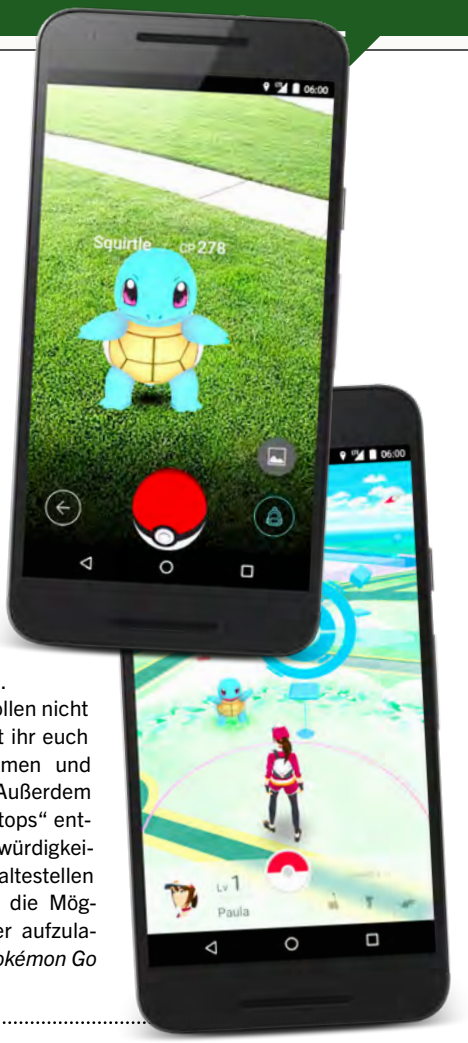
# NINTENDOS ONLINE-SHOP

**Biz** Der zuvor nur in England erreichbare Nintendo-Shop wird auf Deutschland ausgeweitet.

Während der Nintendo eShop die digitalen Versionen fast aller Spiele anbietet, konnte man Nintendo-Produkte wie T-Shirts bislang nur über Zweitanbieter bestellen. Lediglich im Vereinigten Königreich gibt es bereits einen offiziellen Shop, der Nintendo-Spielzeug, -Schlüsselanhänger, -Kalender, -Geldbeutel, -Bekleidung, -Hardwarezubehör und vieles mehr anbietet. Dieses Ladenprojekt soll nun auf mehrere Länder in Europa ausgeweitet werden, darunter Deutschland, Frankreich, Spanien, Italien, Belgien, Holland und Portugal. Zwar werden die unter nos.nintendo-europe.com auffindbaren Shops nicht ganz so umfangreich ausfallen wie der im Vereinigten Königreich, denn dieser soll der umfangreichste bleiben. So wird der Fokus wohl vor allem auf Kleidung, Plüschtiere, Taschen und Zubehör (was dabei nur Linsenreinigungssets und Aufladekabel umfasst) begrenzt bleiben. Noch nicht im Zubehör erhältlich sind die sehr beliebten Nintendo-3DS-Hüllen. Die Artikelauswahl, zum Beispiel bei den nicht sehr vielseitig ausfallenden Plüschfiguren, ist zwar gering, aber wird wahrscheinlich von Nintendo mit der Zeit auch ausgebaut. Zudem richtet sich das Angebot bislang hauptsächlich an Fans des Klempners. Artikel zu *Zelda* oder *Pokémon* fehlten bis zum Redaktionsschluss noch völlig. Hier muss Nintendo noch nachlegen.

# ERSTE DETAILS ZU POKÉMON GO

**Mobile** Bilder und Spielinfos zu dem lange ersehnten VR-Handy-Spiel endlich erschienen.

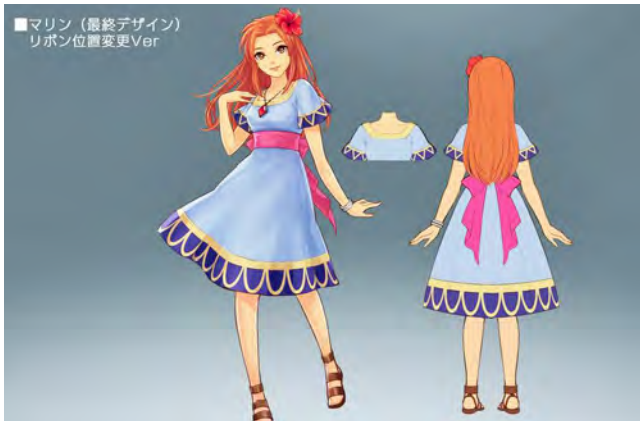



Nachdem vor einem halben Jahr der Trailer zu dem Smartphone-Spiel *Pokémon Go* um die Welt ging und große Wellen schlug, können wir jetzt zum ersten Mal Bilder auf der offiziellen Seite sehen. Zudem wurde auf das Spielprinzip genauer eingegangen. Demnach werden die Pokémon in der Nähe ihrer jeweiligen Lebensräume auffindbar sein und nicht rein zufällig durch die Gegend laufen. Das bedeutet, dass Wasser-Pokémon also eher am Meer oder an Seen zu finden sein werden. Wenn ihr als Spieler in die Nähe eines Pokémon kommt, fängt euer Gerät an, lautstark zu vibrieren. Um eure genaue Position zu bestimmen und euch auf die Pokémon aufmerksam zu machen, wird das *Go* die GPS-Funktion eures Smartphones benötigen. Ebenfalls wurde erstmals auf das Ziel des Titels eingegangen. Nicht die Pokémon sammeln Erfahrungspunkte, sondern eure Trainerfigur. Durch einen höheren Level seid ihr dann in der Lage, stärkere Pokémon mit einem höheren Level zu finden. Ziel wird es sein, alle Pokémon zu fangen und den Pokédex zu füllen. Das wird mit den inzwischen etwas über 720 Pokémon mehr als genügend Spielumfang bieten. Direkte Kämpfe mit Trainern sollen nicht möglich sein, stattdessen rauft ihr euch mit anderen Spielern zusammen und müsst Gebiete kontrollieren. Außerdem wurde das Prinzip der „PokéStops“ enthüllt. An bestimmten Sehenswürdigkeiten und Orten werden diese Haltestellen eingerichtet und bieten euch die Möglichkeit, eure Pokébälle wieder aufzuladen. Im diesem Sommer soll *Pokémon Go* weltweit erscheinen.

# NEUER HYRULE WARRIORS SEASON PASS

**Wii U/3DS** Neue Charaktere und Karten für beide Systeme befinden sich im Anmarsch.

Für jeden, dem die Heldenauswahl in *Hyrule Warriors* noch nicht groß genug ist, für den kommen demnächst neue DLCs mit vielen neuen Charakteren. Sowohl Spieler des neuen 3DS-Ablegers als auch die Spieler auf der Wii U kommen dabei in den Genuss der neuen Kämpfer, aber nicht alle DLCs sind für beide Konsolen ausgelegt. Wen Kämpfer nicht interessieren, der kommt auch auf seinen Geschmack. Es gibt nämlich einige neue Waffen in den DLCs zu ergattern. Außerdem werden die DLCs nun mit einem Season Pass für beide Systeme angeboten. Ihr könnt also alle Inhalte im Voraus bestellen oder einfach wie gewohnt einzelne Pakete kaufen. Im späten Frühjahr soll es losgehen, der letzte Downloadinhalt kommt dann im Winter 2016. Insgesamt sind acht neue Charaktere geplant, vier neue Karten zum Erkunden, sechs neue Herausforderungen, 62 Kostüme für eure Fee und vier neue Waffen, genau genommen alternative Waffen für Toon Link und Linkle. Die Feen-Kostüme beziehen sich dabei auf eine Neuerung aus *Hyrule Warriors: Legends*, die euch bestimmte Boni im Kampf verleihen können.




**Marin aus *Legend of Zelda: Link's Awakening* wird bald als Kämpfer verfügbar sein. Mit einem Wiedersehen der rothaarigen Schönheit haben wir echt nicht gerechnet.**

# NINTENDO VS. CAPCOM

**Biz** Produzent von *Street Fighter* berichtet in einem Interview über sein Traumprojekt.

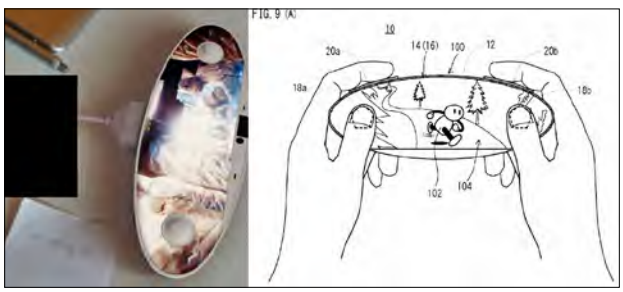
Trotz der vielen Arbeit mit *Street Fighter V* nimmt sich Yoshinori Ono Zeit, in einem Interview über sein Traumprojekt zu sprechen. Der Produzent wünscht sich ein Capcom-vs-Nintendo-Spiel im Stile von *Super Smash Bros.* Ein passender Charakter aus *Street Fighter* für *Smash Bros*, so Ono, wäre eine Ringer-Figur wie Zangief oder Blanka. Letzterer tritt derzeit in *Street Fighter V* ohnehin nicht auf, also würde sein Erscheinen in einem anderen Beat 'em Up gut passen. Man könnte Blanka beispielsweise zum Bildschirm hin- und wieder zurückrollen lassen. Ob die heiß begehrte Figur Skullomania erscheinen wird, bleibt noch offen. Die Lizenzierung einer Figur aus der *EX*-Serie für ein anderes Spiel gestaltet sich als sehr kompliziert und kann deshalb noch nicht bestätigt werden. Captain Sawada wird eher nicht in diesem Versus-Spiel auftauchen. „Diese Figur würde nicht gut in das Prügelspiel hineinpassen. Er würde sich nicht besonders gut machen", spekuliert Ono. Auf die Frage hin, welche der *Smash Bros*-Figuren gut in ein *Street-Fighter*-Spiel passen würden, schüttelte der Produzent den Kopf. „Keiner dieser Charaktere würde sich gut in einem solchen Spiel einfügen können. Viel lieber wäre mir eine Nintendo-vs-Capcom-Fassung, bei der die Figuren beider Universen gegeneinander kämpfen müssen." Somit steht das Projekt zwar noch überhaupt nicht auf festen Füßen, vollkommen abwegig ist eine solche Kollaboration jedoch nicht. Crossover-Prügler, in denen Capcom-Figuren gegen andere Helden antreten, gab es bereits häufiger – sei es nun gegen Manga-Recken wie in *Tatsunoko vs. Capcom* oder gegen den einstigen Beat-'em-Up-Rivalen SNK. Vom Versus-Klopper *Tekken X Street Fighter* fehlt – sechs Jahre nach seiner Ankündigung – immer noch jede Spur.

**Der *Street Fighter*-Produzent Yoshinori Ono träumt von einem Capcom-vs-Nintendo-Crossover. Ob Big N sich auf die Wünsche des Produzenten einlässt?**

## FALSCHE NX-CONTROLLER

**NX** Zwei angebliche Leaks zum vermeintlichen Eingabegerät entpuppen sich als Fakes.

In den letzten Wochen tauchten immer wieder Bilder eines vermeintlichen Nintendo-NX-Controllers im Netz auf. Da nur wenige Tage nach dem ersten angeblichen Leak Bilder eines zweiten Geräts mit demselben Aussehen (nur in schwarz) ins Netz gelangten, erhielten diese Leaks viel Beachtung. Doch diese Bilder sind „definitiv gefälscht und der abgebildete Controller ist nicht echt", erklärte Reddit-User Idriss2Dev, der Urheber der ersten Täschung. In seinem vor Kurzem veröffentlichten Erklärungsvideo beschreibt er den Entstehungsprozess des falschen Controllers.



## N-ZONE-STECKBRIEF #08

**Wider den Mainstream: An dieser Stelle präsentieren wir Nintendo-Helden abseits des Rampenlichts, die trotzdem die Aufmerksamkeit der Fans verdient haben.**

**NAME:**
Paperboy

**ERSTER AUFTRITT:**
Paperboy (Arcade, 1984)

**PROMINENTESTER AUFTRITT:**
Paperboy (1988, NES)

**BESONDERE EIGENSCHAFTEN:**
Schleudert Zeitungen zielgenau von seinem Fahrrad aus Richtung Haus

**KURZBIOGRAFIE:**
Über einen Zeitraum von sieben Tagen hinweg muss sich Paperboy jeden Morgen auf sein Fahrrad schwingen und den Abonnenten die Zeitung ausliefern. Landet das Blatt nach einem Wurf im Briefkasten oder vor der Haustür, gibt es Punkte – durch die Fensterscheibe hingegen nicht. Scheinbar haben die Bewohner der Straße etwas gegen euren Zustelldienst, weshalb ihr Autoreifen, Kinderwagen und von der Leine gelassenen Hunden fix ausweichen müsst.

**TRIVIA:** Der Automat von *Paperboy* war seinerzeit mit einem Fahrradlenker ausgestattet, mit dem ihr nach links und rechts lenken konntet.

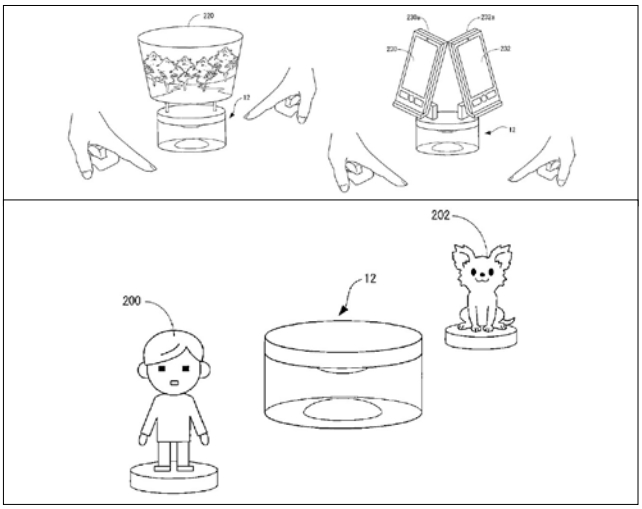
# DS-REPARATUREN

**DS** Reparatur-Dienst sowie DSi-Shop in Japan werden für bestimmte Modelle ab März 2017 eingestellt.

Vor knapp zwölf Jahren erschien das Handheld-System Nintendo DS weltweit auf dem Markt. Bisher konnten Spieler, die Probleme mit dem System hatten, dieses zu Nintendo schicken und bekamen es repariert zurück. Doch dieser Reparatur-Dienst soll nun zum 30. April 2016 in Japan eingestellt werden. Betroffen ist das Original NDS-Modell (NTR-001). Alle danach veröffentlichen Modelle sowie die Lite-Varianten der Nintendo DSi und DSi LL sollen allerdings nicht davon betroffen sein. Der Grund für die Einstellung des Dienstes sind die Schwierigkeiten, die Nintendo mit der Beschaffung der Ersatzteile für das 2004er-Modell hat. Außerdem sollen auch keine Cards mehr für den DS (2004) hergestellt werden, meldet der kanadische Videospiel-Hersteller Videogamesplus. Dies hat Nintendo bisher allerdings noch nicht bestätigt und auch noch keinen offiziellen Produktionsstopp für die DS-Cards bekannt gegeben. Zusätzlich wird Nintendo den DSi-Shop zum 31. März 2017 in Japan schließen, DSi-Punkte können bereits ab Ende September nicht mehr erworben werden.

# NEUE NX-PATENTE UND GERÜCHTE

**NX** Weitere Hinweise lassen auf die Fähigkeiten von Nintendos neuer Konsole schließen.




Mittlerweile vergeht kaum ein Monat (und somit auch keine N-ZONE-Ausgabe), in dem Nintendo nicht mit Patenten auf sich aufmerksam macht. Bereits im August 2014 kam Nintendo auf die Idee, eine kreisförmige Zusatz-Hardware zu registrieren. Auf dieser sollte man verschiedene Objekte wie etwa Smartphones platzieren und anscheinend drehen können – für welchen Zweck auch immer. Interessant dabei ist die Abbildung von zwei Beispielfiguren, die sehr stark an Amiibo-Figuren erinnern. Auch Nintendo NX macht mit neuen Gerüchten auf sich aufmerksam. Laut eines Reddit-Users namens „untypedhero“, der schon öfters genaue Leaks zu neuer Hardware gemacht hat, soll NX einen optionalen, zweiten Bildschirm unterstützen, über einen starken x86-Prozessor verfügen, aktuelle PS4-/Xbox-One-Ports abspielen können und vollständig mit Smartphone-Apps-kompatibel sein, beispielsweise *Miitomo*. Mal sehen, wie viel sich bewahrheiten wird.

# ECHTE SPLATOON-WAFFEN?

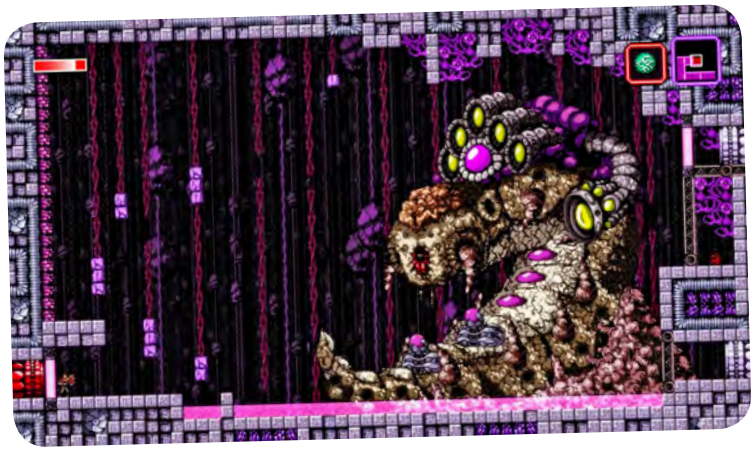
**Biz** Bald dürfen sich Fans auch im echten Leben gegenseitig mit Farbe vollkleckern.

Am 18. Juli 2016 soll in Japan eine Wasserpistole im *Splatoon*-Design verkauft werden. Erhältlich ist die Pistole bei HVM, auf Play-Asia kann man sich das Spielzeug sogar vorbestellen. Kosten soll der ganze Spaß 2.700 Yen, umgerechnet etwa 21 Euro. Für wahre Fans dürfte dies aber recht erschwinglich sein. Bereits letztes Jahr hatte ein großer *Splatoon*-Fan beschlossen, das Squid Lab zum Leben zu erwecken. Dabei baute er die Inkzooka, einen Charger und eine Granate nach. Die fertigen Waffen funktionierten erstaunlich gut, bedauerlich war lediglich, dass er für die Tests keine Farbe, sondern Wasser verwendet hatte. Damals schon witzelte die Community über offizielle *Splatoon*-Wasserpistolen. Umso schöner, dass Nintendo den Wünschen nun nachgekommen ist. Wem das noch nicht genug ist, der kann sich ebenfalls einen Farbroller im *Splatoon*-Design kaufen. Der Roller basiert auf dem „Klecksroller“ aus dem Spiel. Im Game heißt es: „So viel kann man aus einem Farbroller rausholen! Er färbt nicht nur den Boden, mit ihm kannst du auch den Gegner ordentlich mit Tinte vollschmieren.“

# AXIOM VERGE FÜR Wii U

**Wii U** Umsetzung des Metroidvania-Titels soll noch dieses Jahr erscheinen.

Bereits seit Mai 2015 ist *Axiom Verge* nur für die PS4 und den PC erhältlich. Dabei soll es nicht bleiben, gab Entwickler Tom Happ bekannt. Das Action-Adventure-Game im 16-Bit-Retro-Stil soll noch dieses Jahr für die Wii U und Xbox One erscheinen. Bei dem Spiel geht es um einen Wissenschaftler, der nach einem Unfall im Labor in einer geheimnisvollen Alien-Welt erwacht. Immer den Ursprüngen auf der Spur, erkundet der Spieler die riesige, labyrinthartige Welt. Mit verschiedenen Waffen, Gegenständen und den eigenen Fähigkeiten schlägt man sich durch das Game. Die Gegner belaufen sich dabei auf biomechanische Konstruktionen und den eigenen Dämonen, denen sich der Wissenschaftler stellen muss. Einen genauen Release-Termin gibt es für die beiden Plattformen jedoch noch nicht. In Kürze soll aber immerhin schon eine Version des Spiels für Playstation Vita erscheinen.



# WARIOS SINNLOS-WISSEN

**STAR FOX SPECIAL**

Völlig durcheinander, einhundertprozentig nerdgeprüft und durch die Bank komplett irrelevant: Wario plaudert aus dem Nähkästchen!

**851:** Habt ihr euch schon einmal gefragt, warum die ersten beiden *Star Fox*-Abenteuer in den PAL-Regionen *Starwing* und *Lylat Wars* hießen? Die deutsche Elektrik-Firma StarVox klagte aufgrund der Ähnlichkeit gegen den Namen des Spiels. Seit *Star Fox Adventures* erscheinen jedoch auch bei uns alle Abenteuer rund um Fox McCloud ohne Namensänderung.

**852:** In frühen englischsprachigen Werbematerialien und Comics wurde behauptet, dass Weltraumfuchs Fox McCloud vor seiner Arbeit im Star-Fox-Team eine Art Robin Hood im Weltall war. Er und seine Teamfreunde hatten in jungen Jahren die Jagd auf Banditen aufgenommen, um das Diebesgut den rechtmäßigen Besitzern zurückzugeben beziehungsweise es an arme Leute zu verteilen.

**853:** Füchsin Krystal lebte vor den Ereignissen von *Star Fox Adventures* fern des Lylat-Systems auf dem Planeten Cerinia. Dieser wurde jedoch komplett zerstört. Woher wir das wissen? Aus dem Handbuch des Abenteuers! Im Spiel selbst werden einem diese spannenden Hintergrundinformationen leider vorenthalten.

**854:** Das Star-Wolf-Team hatte seinen ersten Auftritt in *Lylat Wars*. Ursprünglich hätte das Team aber bereits im fertig entwickelten, aber nie erschienenen *Star Fox 2* für das SNES debütieren sollen.

**855:** Die optional anwählbare, lylatianische Sprachausgabe aus *Lylat Wars* lässt sich ausschließlich in den europäischen Versionen des Spiels anwählen. Alle anderen Versionen bieten wahlweise Englisch und Japanisch als Sprachausgabe an. In *Star Fox 64 3D* hingegen wurde die Fantasiesprache aus allen Versionen entfernt.

**856:** Während der Entwicklung des ersten Spiels der *Star Fox*-Serie für das SNES, das bei uns als *Starwing* bekannt ist, lautete der wenig aussagekräftige Titel des Abenteuers noch *SNES Glider*.

**857:** Shigeru Miyamoto ist großer Fan der TV-Serie *Thunderbirds*, die in einem Sci-Fi-Universum angesiedelt ist und in der Puppen die Hauptrollen spielen. Dies diente Miyamoto als Inspiration für die *Star Fox*-Reihe, weshalb die ersten Artworks des SNES-Debüts auch mit Puppen geschaffen wurden und bei der Werbung zu *Star Fox Zero* ebenfalls auf Puppen zurückgegriffen wird.

**858:** Die Mitglieder der Star-Fox-Crew – Fox McCloud, Falco Lombardi, Peppy Hare und Slippy Toad – sind allesamt in *Super Mario Maker* spielbar. Zusätzlich ist die neue Arwing-Transformationsform aus *Star Fox Zero* als spielbare Figur verfügbar.

**859:** Das actiongeladene Cover von *Star Fox Adventures* macht ordentlich was her! Allerdings kommt die gezeigte Szene, welche Fox, Slippy, Peppy, Tricky und Krystal gemeinsam im Kampf gegen die Schergen von General Scales zeigt, so im endgültigen Spiel nicht einmal ansatzweise vor. Weder verlassen Peppy und Slippy zu irgendeinem Zeitpunkt die Great Fox, noch kämpfen Fox und Krystal im Verlauf des Spiels jemals Seite an Seite.

**860:** Eines der verschiedenen Enden im DS-Titel *Star Fox Command* offenbart, dass Fox und Krystal einen Sohn namens Marcus McCloud bekommen werden. Dieser leitet später das neue Star-Fox-Team, welchem sich ein gealteter Falco Lombardi, Slippys ältester Sohn und die Enkelin von Peppy Hare anschließen.

# WIRD Wii-U-PRODUKTION EINGESTELLT?

**Wii U** *Nikkei* verbreitet einen regelrechten Schock mit einem Bericht.

Am 23. März diesen Jahres hat die japanische Wirtschaftszeitung *Nikkei* berichtet, dass Nintendo die Produktion der Wii U im Laufe dieses Jahres einstellen würde. Die Verkaufszahlen der Nintendo-Konsole sind im Vergleich zu Vorgängern nur mäßig ausgefallen und deshalb soll die Wii U von der Konsole NX abgelöst werden. Bestimmtes Wii-U-Zubehör soll auch schon nicht mehr produziert werden, was angeblich mit den Lieferengpässen zusammenhänge. Auch Entwickler sollen sich von der Wii U schon abgewandt haben. Da sich die Programmierung für die Bildschirm-Ausgabe über Gamepad und Fernseher als schwierig gestaltet, verlieren Entwickler das Interesse daran und wenden sich lieber der Playstation 4 zu. Noch am gleichen Tag äußerte sich Nintendo zu den Behauptungen. Ein Sprecher der Firma stellte sofort klar, dass es sich dabei nicht um eine Ankündigung von Nintendo handelt. Produktion und der Verkauf der Wii U sollen mindestens dieses Jahr noch fortgesetzt werden.

# BAYONETTA WIRD GEBANNT

**Wii U** Spanische Turnierszene von *Super Smash Bros.* will die Hexe vom Wettbewerb ausschließen.

Die meisten von uns spielen *Super Smash Bros.* für die Wii U zum Spaß und genießen die Kämpfe gegen Freunde. Auf Turnierebene sieht das ganz anders aus – so auch bei *Super Smash Bros.* und dem neuesten Charakter Bayonetta. Der spanische E-Sportler „Greward" verfasste ein Resümee über Bayonetta, dass sie „unfair sei im Vergleich zu anderen Charakteren" und das könnte dazu führen, dass viele Spieler keine Turniere von *Super Smash Bros.* mehr wahrnehmen wollen. Es gibt nun Überlegungen, Bayonetta bei den Turnieren in Spanien zu verbieten. Zwar sind nicht alle der Meinung von „Greward" und den restlichen Befürwortern des Verbots, die Tendenz geht allerdings klar in eine Richtung. Fest entschieden, auch auf globaler Ebene, ist zu diesem Zeitpunkt aber noch nichts.

# LIMITIERTE ACE-ATTORNEY-6-EDITION

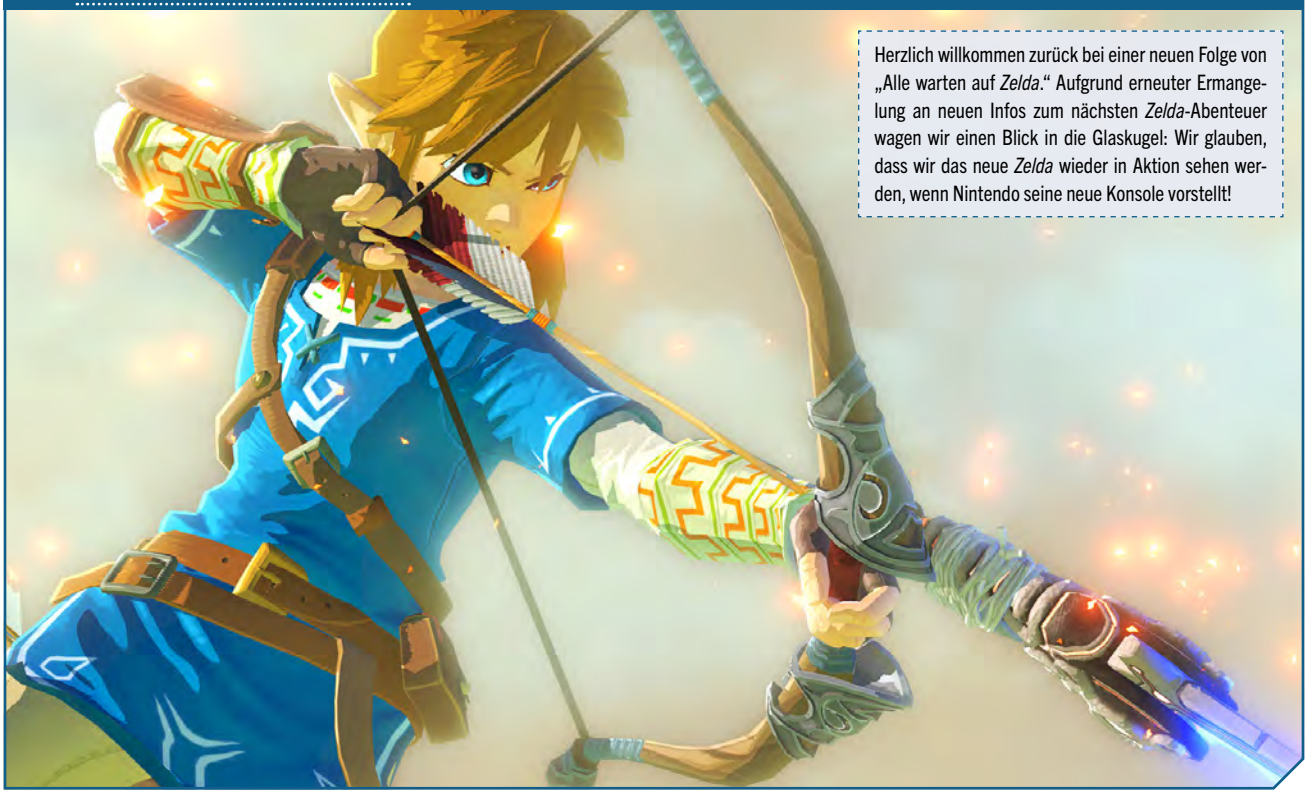
**3DS** Der neueste Teil der Krimi-Reihe erhält in Japan eine dicke Special Edition.

Capcom hat erste Bilder zu einer Special Limited Edition für den im Juni erscheinenden neuesten Ableger der *Ace Attorney*-Reihe veröffentlicht. Der Haken an der Sache: Diese Edition sowie das Spiel kommen zunächst nur in Japan heraus. Das Game ist zwar bereits auch für den Westen angekündigt, einen Release-Termin gibt es jedoch noch nicht. Wer sich aber die Sonderversion aus Japan gönnen möchte – für 9100 Yen, umgerechnet knapp 70 Euro –, bekommt jede Menge Goodies dazu. Neben dem Spiel erhaltet ihr ein Kuttari-Plüschi, eine neue Original-Drama-CD, Postkarten, einen Bokuto-Beutel, eine exklusive Aufbewahrungsbox sowie einige Ingame-Boni. Doch als wäre das noch nicht genug, wurden ebenso zwei neue, im Spiel befindliche Charaktere präsentiert. Zum einen zieht eine gewisse Trucy Wright ins Spiel ein. Ein kurzes Stocken des Atems zwecks des Namens ist berechtigt, denn es ist tatsächlich Phoenix Wrights Tochter, wenn auch nur adoptiert. Viel weiß man noch nicht über sie, außer dass sie wohl an ihrer Highschool als Magierin auftritt. Zusätzlich zieht die bereits aus Vorgängern bekannte Ema Skye ins Spiel mit ein.

## **Die besten Spiele der nächsten Monate:** Danach sehnen sich unsere Leser derzeit am meisten!

### 1 THE LEGEND OF ZELDA (Wii U)

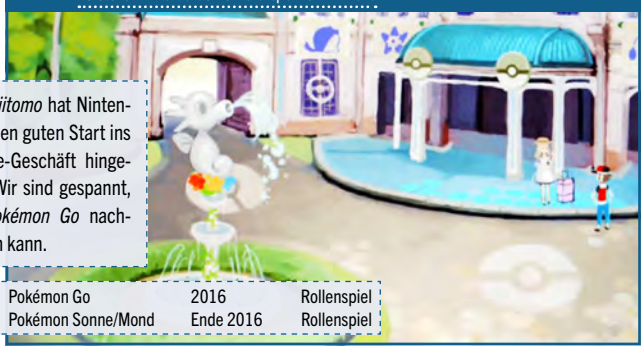
**Hersteller:** Nintendo **Genre:** Action-Adventure **Termin:** 2016



Herzlich willkommen zurück bei einer neuen Folge von „Alle warten auf *Zelda*." Aufgrund erneuter Ermangelung an neuen Infos zum nächsten *Zelda*-Abenteuer wagen wir einen Blick in die Glaskugel: Wir glauben, dass wir das neue *Zelda* wieder in Aktion sehen werden, wenn Nintendo seine neue Konsole vorstellt!

### 2 POKÉMON (Wii U/3DS)

**Hersteller:** Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 2016



Mit *Miitomo* hat Nintendo einen guten Start ins Mobile-Geschäft hingelegt. Wir sind gespannt, ob *Pokémon Go* nachziehen kann.

| | | | |
|---|---|---|---|
| Mobile | Pokémon Go | 2016 | Rollenspiel |
| 3DS | Pokémon Sonne/Mond | Ende 2016 | Rollenspiel |

### 3 FIRE EMBLEM (Wii U/3DS)

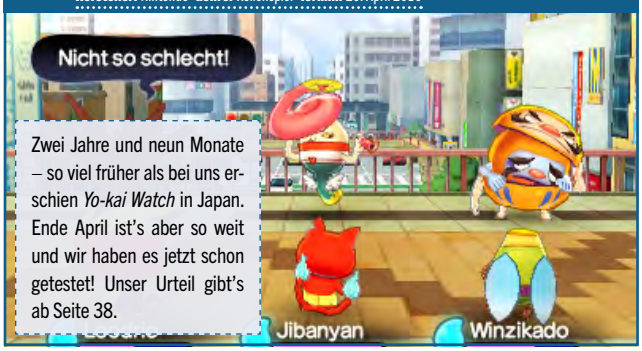
**Hersteller:** Nintendo **Genre:** Rollenspiel/Strategie **Termin:** 2016

Gleich drei Kampagnen wird das neue *Fire Emblem* bieten. Wie gut diese sind, können wir euch wahrscheinlich schon im nächsten Heft offenbaren.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 3DS | Fire Emblem Fates | 20. Mai 2016 | Strategie |
| Wii U | Tokyo Mirage Session #FE | 24. Juni 2016 | Rollenspiel |

### 4 YO-KAI WATCH (3DS)

**Hersteller:** Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 29. April 2016




Zwei Jahre und neun Monate – so viel früher als bei uns erschien *Yo-kai Watch* in Japan. Ende April ist's aber so weit und wir haben es jetzt schon getestet! Unser Urteil gibt's ab Seite 38.

### 5 SUPER MARIO (Wii U/3DS)

**Hersteller:** Nintendo **Genre:** Diverse **Termin:** 2016

Ob es wohl jemals einen Monat geben wird, in dem kein Spiel mit Mario in den Most Wanted ist? Wir glauben nicht!

| | | | |
|---|---|---|---|
| Wii U/3DS | Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: Rio 2016 | 26. Juni/08. April 2016 | Sportspiel |
| Wii U | Paper Mario: Color Splash | 2016 | Rollenspiel |

## 6 STAR FOX ZERO (Wii U)

**Hersteller:** Nintendo **Genre:** Action **Termin:** 22. April 2016

## 7 YOOKA-LAYLEE (Wii U)

**Hersteller:** Playtonic/Team17 **Genre:** Jump & Run **Termin:** Oktober 2016

## 8 KIRBY PLANET ROBOBOT (3DS)

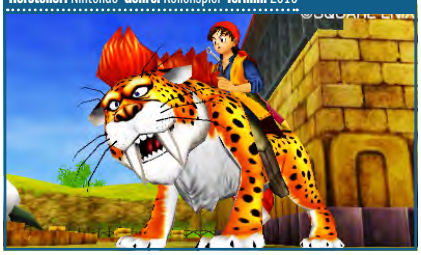
**Hersteller:** Nintendo **Genre:** Jump & Run **Termin:** 10. Juni 2016

## 9 LEGO STAR WARS: D. E. D. M. (Wii U/3DS)

**Hersteller:** Warner Bros. **Genre:** Action-Adventure **Termin:** 28. Juni 2016

## 10 DRAGON QUEST VIII (3DS)

**Hersteller:** Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 2016



# Diese Spiele sind derzeit im Handel und bei den Lesern angesagt!

## TOP 10 VERKAUF (Wii U)

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | **THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS HD**<br>Entwickler: Tantalus Media<br>Hersteller: Nintendo<br>Test in: N-ZONE 04/16<br>Spielspaß: 88%<br>Das neueste HD-*Zelda* triumphiert auch diesmal in den Charts und verteidigt seine Position. | | |
| 2 | **MARIO KART 8** | Entwickler: Nintendo<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 06/14<br>Spielspaß: 89% |
| 3 | **NEW SUPER MARIO BROS. U** | Entwickler: Nintendo<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 12/12<br>Spielspaß: 85% |
| 4 | **YOSHI'S WOOLLY WORLD** | Entwickler: Good-Feel<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 08/14<br>Spielspaß: 83% |
| 5 | **THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD** | Entwickler: Nintendo<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 11/13<br>Spielspaß: 91% |
| 6 | **SUPER MARIO 3D WORLD** | Entwickler: Nintendo<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 01/14<br>Spielspaß: 92% |
| 7 | **POKÉMON TEKKEN** | Entwickler: Bandai Namco<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 04/16<br>Spielspaß: 82% |
| 8 | **SUPER MARIO MAKER** | Entwickler: Nintendo<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 10/15<br>Spielspaß: 85% |
| 9 | **SUPER SMASH BROS.** | Entwickler: Sora Ltd./Bandai Na.<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 01/15<br>Spielspaß: 91% |
| 10 | **SPLATOON** | Entwickler: Nintendo<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 07/15<br>Spielspaß: 90% |

## TOP 10 LESER (Wii U)

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | **THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS HD**<br>Entwickler: Tantalus Media<br>Hersteller: Nintendo<br>Test in: N-ZONE 04/16<br>Spielspaß: 88%<br>Wenig überraschend steht auch bei unseren Lesern Links HD-Abenteuer ganz oben. | | |
| 2 | **SUPER SMASH BROS.** | Entwickler: Sora Ltd./Bandai Na.<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 01/15<br>Spielspaß: 91% |
| 3 | **POKÉMON TEKKEN** | Entwickler: Bandai Namco<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 04/16<br>Spielspaß: 82% |
| 4 | **SUPER MARIO MAKER** | Entwickler: Nintendo<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 10/15<br>Spielspaß: 85% |
| 5 | **SPLATOON** | Entwickler: Nintendo<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 07/15<br>Spielspaß: 90% |
| 6 | **XENOBLADE CHRONICLES X** | Entwickler: Monolith Soft<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 01/16<br>Spielspaß: 87% |
| 7 | **MARIO KART 8** | Entwickler: Nintendo<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 06/14<br>Spielspaß: 89% |
| 8 | **SUPER MARIO 3D WORLD** | Entwickler: Nintendo<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 01/14<br>Spielspaß: 92% |
| 9 | **YOSHI'S WOOLLY WORLD** | Entwickler: Good-Feel<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 08/14<br>Spielspaß: 83% |
| 10 | **SKYLANDERS SUPERCHARGERS** | Entwickler: TT Games<br>Hersteller: Warner Bros. | Test in: N-ZONE 03/16<br>Spielspaß: 78% |

## TOP 10 VERKAUF (3DS)

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | **POKÉMON OMEGA RUBIN UND ALPHA SAPHIR**<br>Entwickler: Game Freak<br>Hersteller: Nintendo<br>Test in: N-ZONE 12/14<br>Spielspaß: 86%<br>Die vielen *Pokémon*-Aktionen dieses Jahr scheinen super anzukommen … | | |
| 2 | **ANIMAL CROSSING: NEW LEAF** | Entwickler: Nintendo<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 07/13<br>Spielspaß: 80% |
| 3 | **MARIO KART 7** | Entwickler: Nintendo<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 01/12<br>Spielspaß: 94% |
| 4 | **NEW STYLE BOUTIQUE 2 – MODE VON MORGEN** | Entwickler: Syn Sophia<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 12/15<br>Spielspaß: 70% |
| 5 | **POKÉMON X UND Y** | Entwickler: Game Freak<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 11/13<br>Spielspaß: 94% |
| 6 | **NEW SUPER MARIO BROS. 2** | Entwickler: Nintendo<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 08/12<br>Spielspaß: 91% |
| 7 | **HYRULE WARRIORS: LEGENDS** | Entwickler: Omega F./Team Ninja<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 05/16<br>Spielspaß: 74% |
| 8 | **TOMODACHI LIFE** | Entwickler: Nintendo<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 07/14<br>Spielspaß: 85% |
| 9 | **THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS** | Entwickler: Nintendo<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 12/13<br>Spielspaß: 90% |
| 10 | **POKÉMON SUPER MYSTERY DUNGEON** | Entwickler: Spike Chunsoft<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 03/16<br>Spielspaß: 76% |

## TOP 10 LESER (3DS)

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | **POKÉMON OMEGA RUBIN UND ALPHA SAPHIR**<br>Entwickler: Game Freak<br>Hersteller: Nintendo<br>Test in: N-ZONE 12/14<br>Spielspaß: 86%<br>… schließlich rocken die Taschenmonster im Handel und bei unseren Lesern. | | |
| 2 | **MARIO & LUIGI: PAPER JAM BROS.** | Entwickler: Alphadream<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 01/16<br>Spielspaß: 87% |
| 3 | **THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK 3D** | Entwickler: Nintendo/Grezzo<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 03/15<br>Spielspaß: 92% |
| 4 | **SUPER SMASH BROS.** | Entwickler: Sora Ltd./Bandai Na.<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 11/14<br>Spielspaß: 90% |
| 5 | **TOMODACHI LIFE** | Entwickler: Nintendo<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 07/14<br>Spielspaß: 85% |
| 6 | **BRAVELY SECOND: END LAYER** | Entwickler: Square Enix<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 03/16<br>Spielspaß: 88% |
| 7 | **HYRULE WARRIORS: LEGENDS** | Entwickler: Omega F./Team Ninja<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 05/16<br>Spielspaß: 74% |
| 8 | **POKÉMON SUPER MYSTERY DUNGEON** | Entwickler: Spike Chunsoft<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 03/16<br>Spielspaß: 76% |
| 9 | **THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS** | Entwickler: Nintendo<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 12/13<br>Spielspaß: 90% |
| 10 | **ANIMAL CROSSING: NEW LEAF** | Entwickler: Nintendo<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 07/13<br>Spielspaß: 80% |

## MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

**Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE!**

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen, ist fortan einfacher als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii-U- und 3DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden: **Redaktion N-ZONE, Computec Media GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth**

# PAPER MARIO COLOR SPLASH

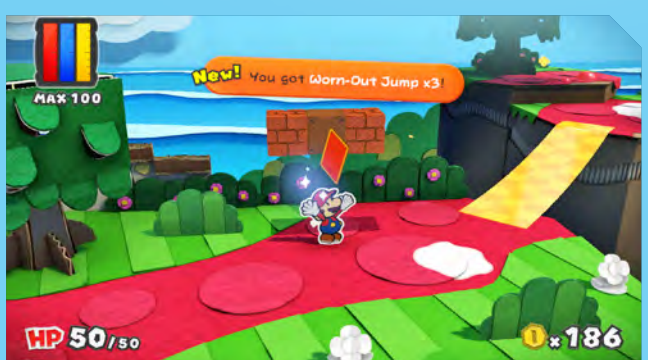
**Rollenspiel** Somewhere over the rainbow … Es wird bunt auf der Insel Prisma, der neuen zweidimensionalen Welt von Mario!

Es geht doch nichts über einen schönen Strandausflug! Das dachten sich auch Mario und Peach, als sie auf den tropischen Inseln ankommen und sich nichts ahnend auf Sonne, Strand und Meer freuen. Nur alles, was sie antreffen, sind gähnende Leere und farblose Gestalten. Doch Mario wäre ja wohl kaum der Held des Pilzkönigreichs, wenn er das nicht handhaben könnte. Mit seinem neuen Farb-Hammer verpasst er der Insel Prisma einen komplett neuen Anstrich und holt die Toads – und somit auch das Leben – in die Stadt zurück.

## Aus Alt mach Neu

*Paper Mario* kehrt strahlend auf die aktuelle Heimkonsole des Spielekonzerns zurück. Und das Papierthema wurde diesmal, schon im ersten Trailer der Nintendo Direct ersichtlich, mehr als nur wörtlich genommen. Wirklich alles erinnert an Basteleien aus der Kindheit: Pappwolken hängen mit Seilen am Horizont, die Spielwelt ist eingerahmt von Karton, Bäume und Blumen könnten wohl nur echte Papercraft-Profis besser falten als die Spieldesi-

Und sprechen kann der Pilz auch noch! Das Charakterdesign des Spiels ist wieder einmal bewusst flach gehalten – damit meinen wir natürlich nur den optischen Stil.




Mithilfe solcher Karten erhaltet ihr neue Fertigkeiten. Bevor euch diese aber zur Verfügung stehen, müssen sie vorher mit der richtigen Farbe ausgemalt werden.

gner von Nintendo. Damit hat die Wii-U-Version den Vorgänger *Sticker Star* schon mit dem ersten Trailer um einige – durchaus erwartete – Längen geschlagen. Doch wer den letzten Teil der Reihe kennt, entdeckt schon in den ersten zwanzig Sekunden des Ankündigungstrailers viele Gemeinsamkeiten. Um die Stadt wiederzubeleben, müsst ihr in *Color Splash* Toads befreien und die leeren Flächen in der Welt mit Farbe füllen. Oh, das kommt euch bekannt vor? In *Paper Mario Sticker Star* war das Prinzip ähnlich, nur eben mit Stickern. Anstatt etwas draufzukleben, bemalt ihr es nun. Man kann nur hoffen, dass dieser einminütige Trailer nicht alles zeigt, was die Fans erwarten dürfen, und jede Menge weitere Details erst noch enthüllt werden.

### Glücksspiel macht süchtig…

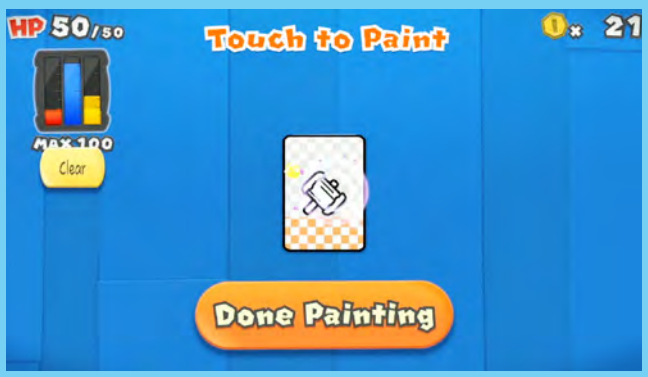
… Infos und Hilfe unter … Moment, wie bitte was? Dass Mario eine gewisse Sammellust, fast schon Sucht hat, ist allen klar – hust, Münzen. Sticker in einem Album sammeln, schön und gut. Diese Dinge gegen Gegner einsetzen, um wiederum solche zu bekommen: klingt nicht durchdacht, aber okay. Bekanntermeise lernt man ja aus Fehlern. In *Color Splash* kämpft Mario nun mit Karten, die den Stickern aus dem Vorgänger unverschämt ähnlich sehen. Bevor ihr diese jedoch einsetzen könnt, müssen sie erst mal bemalt werden. Dabei sollte der Spieler bedenken, dass nur eine gewisse Menge an Farbe zur Verfügung steht. Ein wenig Taktik ist also angesagt. Aber nun ratet mal, was die Belohnung für das harte Kämpfen und Denken laut dem Ankündigungstrailer zu sein scheint: Farbe und Karten. Ebenso wie dieses Prinzip ziehen auch Mister Ventilator und seine getreuen Diener wieder ins Spiel mit ein. Damit gemeint sind große Kombo-Attacken, alle angelehnt an bestimmte Alltagsgegenstände. Fans der ersten *Paper Mario*-Teile werden nun vermutlich entnervt seufzen, doch der kleine Funken Hoffnung, dass Nintendo in dieser Entstehungsphase noch auf den Aufschrei seiner Community hört, bleibt bestehen. Die Chancen dürften allerdings nicht besonders hoch sein, da der Entwicklungsstand bereits recht weit fortgeschritten ist und elementare Bestandteile des Kern-Gameplays nicht mehr groß geändert werden können.

### Eine gemeinschaftliche Bitte

Nach der Nintendo Direct spaltete sich die *Super Mario*-Fangemeinde in mehrere Lager: die Pessimisten, die Uninteressierten und die Hoffnungsvollen. Erste und Letztere haben dabei jedoch einen gemeinsamen Wunsch. Ein neues *Paper Mario*, im Stil der N64- und Gamecube-Ableger und damit ein Rollenspiel – kein Action-Adventure, wie in der Direct angekündigt. Das, verpackt in die wunderschöne Grafik, die der Trailer präsentiert hat, eine ausgeklügelte Verwendung des Gamepads, verschiedene Charaktere und der gewohnt wunderbare Humor der Reihe wären das Ultima aller Träume so vieler treuer Fans. Wer weiß, vielleicht erhört Spielegott Nintendo sie ja. 2016 ist noch lang, ein einminütiger Trailer kurz und die Hoffnung groß.

**Laureen Eggmann**

**Im ersten Trailer war noch nicht allzu viel zu sehen. Die Übersichtskarte gibt aber bereits erste Hinweise darauf, was für Locations ihr im Spiel aufsuchen werdet.**




**Ein nicht gerade aussagekräftiger Screenshot, aber so sieht nun mal das Geschehen auf dem Touchscreen aus. Oben links seht ihr eure drei Grundfarben.**

**Einen so großen Fokus auf Farbe hatte Mario zuletzt wohl in *Super Mario Sunshine* auf dem seligen Gamecube.**

**MEINUNG**
Laureen Eggmann

**„Ein lau aufgewärmtes *Paper Mario Sticker Star* will wohl wirklich niemand."**

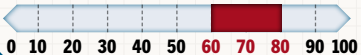
Nintendo hat tatsächlich mal wieder eine Hate-Welle losgetreten. Hunderte „Warum *Color Splash* doof ist"-Videos fluten Youtube. Und ja, mit vielen Argumenten haben die Fans recht. Der Ankündigungstrailer zeigt ein *Paper Mario* 2.0. Jetzt in Farbe. Und bunt. Die Grafik wirkt wirklich hübsch. Zum Glück kann man sie sehr genießen, wenn man den sinnfreien Kämpfen dann aus dem Weg geht. Ich hoffe einfach nur, dass Nintendo dieser Welle an Kritik ein offenes Ohr schenkt und uns am Ende mit einem richtig guten, vielleicht auch altmodisch gehaltenen *Paper Mario* überraschen wird. Fans bis zur/zum NX nur mit aufgewärmten Titeln abzuspeisen ist nämlich nicht sehr nett und auch nicht besonders lukrativ.

**INFOS**

**Hersteller:** Nintendo
**Entwickler:** Intelligent Systems
**Alternative:** Super Paper Mario (Wii)
**Termin:** 2016

**Screen-Info:** Sämtliche Screenshots wurden Nintendos Presseseite entnommen. Big N hat wieder alle Bilder aus dem Ankündigungstrailer geschnitten.

**WERTUNGSTENDENZ**



# KIRBY & PLANET ROBOBOT

**Jump & Run** Ist es ein Vogel oder ein Flugzeug? Nichts dergleichen! Es ist Kirby, die kleine, gefräßige rosa Kugel! Und mit *Planet Robobot* kehrt der süße Held des Traumlands zurück auf den 3DS.

Zwei Jahre ist es nun schon her, dass Kirby in *Triple Deluxe* auf dem 3DS die Welt gerettet hat. Nun kehrt er strahlend zurück, groß angekündigt in der letzten Nintendo Direct, hat seinen Regenbogenpinsel in die Ecke gepfeffert und kümmert sich um die Roboter, die das Traumland übernehmen wollen.

## Ein Ball, sie alle zu retten

Wie schon in sämtlichen anderen Teilen der Reihe wird auch diesmal Kirby wieder der Held vom Traumland. Meta-Knight oder König Dedede sind aber nicht die bösen Buben. Es sind Roboter, und sie mechanisieren alles, worauf sie stoßen. Einzige Rettung ist der kleine Kirby, der vermutlich schlafend unter seinem Baum einfach keine Bedrohung für die Robos darstellt. Da irren sie sich jedoch gewaltig, denn die kleine Knutschkugel hat ein gefräßiges Geheimnis! Wenn Kirby Gegner einsaugt, kann er deren Fähigkeiten übernehmen und so zum Beispiel mit Schwertangriffen, Feuerbällen oder Elektroattacken, die ein Pikachu neidisch machen würden, ordentlich aufräumen.

## Vorne, hinten, Roboterangriff

Wie schon im Vorgänger wird sich auch *Planet Robobot* wieder den 3D-Effekt des Nintendo-Handhelds zunutze machen. Schon im ersten Gameplay-Video wird klar, dass die Entwickler einen Narren an dieser Idee gefressen haben – und das zu Recht. Anstatt nur von links nach rechts laufen zu können

**Der Maschinenthematik zum Trotz hat sich *Planet Robobot* seinen Charme bewahrt. Kirby ist also immer noch so knuddelig süß wie eh und je.**

**Kirby fischt mit seinen Spielen immer in seichten Gewässern. Besonders schwierig waren die Spiele nie und werden es aller Voraussicht nach wohl auch nie sein.**

**Whispy Woods hat sich Support bei den Transformers geholt. Viele der neuen Bosse erinnern an alte Gesellen, die ihr schon früher bekämpft habt.**

oder zu müssen, muss der Spieler nun wohl auch beachten, was sich im Hintergrund abspielt. Gegner können auch bis zu euch im Vordergrund angreifen, ebenso könnten euch gewisse Events trffen – wie zum Beispiel rollende Steine, die so in *Triple Deluxe* anzutreffen waren. Der Trick dabei ist einfach, stets die Augen offen zu halten und sich von den vordergründigen Monstern nicht allzu sehr ablenken zu lassen. Natürlich können nicht nur die Monster zwischen den Ebenen wechseln, sondern auch ihr: mit den goldenen Sternen, die schon seit Anbeginn der Serie den Helden durch die Gegend transportieren. Noch klingt das alles ziemlich unspektakulär, doch halten die ersten Infos über den neuen Ableger auch Neuerungen bereit. So kann Kirby die scheinbar immense Kraft der Roboterangreifer für seine Zwecke nutzen, denn was kann der kleine besser, als Fähigkeiten zu kopieren? Ehe ihr euch verseht, schlüpft der Wicht in einen Roboteranzug und vernichtet nicht nur die Gegner auf seinem Weg, sondern auch sämtliche Hindernisse, welche die Entwickler euch in den Weg gelegt haben. Dabei kann euer Robo-Outfit, soweit es bei dieser Ankündigung bleibt, über zehn verschiedene Modi annehmen. Ob das so lustig wird, wie es zunächst klingt, bleibt aber natürlich abzuwarten.

## Mehr Kirbys, mehr Spaß?

Zudem wurde bereits in der Nintendo Direct ein neuer Spielmodus angekündigt. In „Kirbys Teamjagd“ kämpfen bis zu vier Spieler in vier unterschiedlichen Rollen gegen den Feind. Eine Aufgabe erledigt, ergattern sich die Teilnehmer Erfahrungspunkte, mit denen ihr Charakter in der jeweils gewählten Rolle aufsteigt und neue Fertigkeiten freischaltet. Dabei braucht nur einer der Mitstreiter das Spiel zu besitzen. Freunde können dann einfach per Downloadspiel hinzustoßen. Genauso neu wie Kirbys Teamjagd ist auch die Amiibo-Kompatibilität. Je nach Figur erhält Kirby im Spiel Fähigkeiten. Bei Link wäre das zum Beispiel das Schwert, bei Feuermario passenderweise die Feuerkraft. Doch Nintendo wäre nicht Nintendo, wenn sie nicht zum Spiel noch mehr Amiibo auf den Markt bringen würden. So könnt ihr zu eurem neuen Kirby-Spiel auch noch einen neuen Amiibo des Helden und seiner Kollegen Meta-Knight, König Dedede und Waddle Dee ergattern. Diese bringen dann ganz besondere Fähigkeiten mit sich, zum Beispiel das UFO, mit dem ihr herumfliegen könnt. Ob noch weitere bis jetzt unangekündigte Neuerungen auf euch warten, ist nicht bekannt. Man darf somit gespannt sein, ob das bisschen Robotertechnik und das nintendotypische „Wir machen jetzt viele neue Amiibo, dann werden sie es lieben“-System genug Spielspaß und Innovation bietet, um Neulinge und alteingesessene Fans wieder vor den 3DS zu locken. Zudem ist noch unklar, ob die Plastikfiguren zu sehr ins Spielgeschehen eingreifen und sich zu viel Gameplay auf dem Amiibo-Chip versteckt. **Laureen Eggmann**

**Das Übernehmen von Fähigkeiten besiegter Gegner ist ein wiederkehrendes Element der *Kirby*-Reihe. *Planet Robobot* bildet keine Ausnahme.**

**Über diesen Zebrastreifen traut sich selbst Kirby nur in seinem kampfstarken Mech-Anzug. Mal schauen, was für Überraschungen dieses Feature bereithält.**

### MEINUNG
Laureen Eggmann

**„Im Dreamland nichts Neues. Auch wenn jetzt bunte Roboter mit dabei sind.“**

Wieder einmal ist die kleine Knutschkugel Kirby zurück und wieder einmal gibt es nur wenig Innovation. Zumindest soweit man laut den ersten Trailern schließen kann, wird auch diesmal Kirby Gegner einsaugen und sich deren Kraft einverleiben. Das „völlig neue“ System der Roboterkräfte des Zwergs scheint zu Beginn ganz interessant, wenn man dann so drüber nachdenkt, ist es im Grunde aber nur *Triple Deluxe* in anderer Verpackung. Auch dort gab es schon Spezialangriffe, welche besonders viel Schaden austeilen. Aber wieso sollte man auch viel an einem Konzept ändern, das schon so viele Jahre Spieler jeden Alters begeistert? Mit den schon im Vorgänger vorhandenen, wechselnden Vorder- und Hintergründen findet man schon zu Beginn Herausforderungen und gut versteckte Schätze. Hübsch aussehen tut das Ganze natürlich auch. Ein wenig mehr Wow-Effekt erhoffe ich mir zu Release dann aber schon.

### INFOS

**Hersteller:** Nintendo
**Entwickler:** HAL Laboratory
**Alternative:** Kirby Triple Deluxe
**Termin:** 10. Juni 2016

**Screen-Info:** Von einem ersten Trailer abgesehen, gab es bis Redaktionsschluss nicht viel mehr von Kirby zu sehen. Alle Bilder stammen direkt von Nintendo.

### WERTUNGSTENDENZ

# MONSTER HUNTER GENERATIONS

**Action-Rollenspiel** Die Monsterjäger setzten ihre höchst erfolgreiche Pirsch auf dem 3DS fort. Aber wird der neueste Teil ein Abenteuer für Generationen oder doch nur ein kleiner Appetithappen für Schnetzel-Liebhaber?

Nachdem sie auf der Playstation Portable und der Playstation 2 ihre ersten großen Erfolge feierte, fand die *Monster-Hunter*-Reihe in den letzten Jahren vermehrt bei Nintendo ein Zuhause und bricht vor allem auf dem 3DS – zumindest in Japan – regelmäßig Verkaufsrekorde. Nun, knapp zwölf Jahre nach dem ersten Teil, sieht Capcom anscheinend die Zeit gekommen, den Erfolg der Reihe zu zelebrieren – und zwar in Form von *Monster Hunter Generations*. Die fehlende Fünf im Namen verrät's bereits: Hier erwartet uns nicht die offizielle Fortsetzung von *Monster Hunter 4*, sondern eine Art Best-of-Spin-off, das aber dennoch wahnsinnig viel mit den nummerierten Ablegern zu tun hat. Diesmal dreht sich die Geschichte um die vier legendären Monster Astalos, Gammoth, Mizutsune und Glavenus, welche die Spielwelt heimsuchen. Unsere Aufgabe ist es natürlich, dem Treiben der furiosen Biester Einhalt zu gebieten – und auf dem Weg zu ihrer Vernichtung massenweise kleinere und größere Biester zu erlegen. Um dem Best-of-Charakter gerecht zu werden, erwarten uns nicht ausschließlich neue Monster und Areale. Stattdessen sollen frische Elemente mit Fan-Favoriten aus allen bisher erschienenen Ablegern der Reihe vermengt werden, um sowohl Kennern als auch Neuankömmlingen etwas bieten zu können. So werden wir etwa neben den bekannten Ortschaften Kokoto, Pokke und Yukume auch in dem völlig neuen Areal Bherna nach den monstermäßigen Schlachten unsere Wunden pflegen können. Eine sehr interessante Idee, wie wir finden! Wie bereits erwähnt, unternehmen die Entwickler hinsichtlich des Gameplays jedoch keine Experimente (diese Rolle kommt stattdessen dem ebenfalls angekündigten *Monster Hunter Stories* zu), sondern liefern das, was sie

**Unseren Widersachern müssen wir uns im Wasser, zu Lande und in der Luft stellen. Gegen jedes der Viecher muss man dabei auf eine andere Art vorgehen.**

**Für thematisch unterschiedliche Gebiete wird wohl wieder einmal gesorgt sein. Zudem bekommen beliebte Areale aus den Vorgängern einen erneuten Auftritt spendiert.**

Die Geschichte dreht sich um vier riesige Monster – im Bild zu sehen das elefantöse Ungeheuer Gammoth –, welche die Spielwelt heimsuchen und vernichtet werden müssen.

Wie üblich setzt das Spiel auf ein Kampfsystem mit verschiedenen Waffen und vergleichsweise langsamen Angriffen, bei dem jede Attacke gut überlegt sein will.

am besten können und wofür Fans die Reihe seit jeher schätzen: kompromisslose Gefechte gegen Ungeheuer und einen großen Fokus auf die Verbesserung unserer Figur mittels etlicher Ausrüstungsgegenstände. Von leichten über schwere Klingen, Äxte, Schusswaffen und völlig ausgefallene Todbringer ist hier für jede Kämpfernatur was dabei.

## Eln Held wie kein anderer

Das Kampfsystem ist hierbei wie üblich nicht darauf ausgelegt, dass wir uns rasant durch riesige Monstermassen metzeln. Stattdessen ist kluges und strategisches Vorgehen Pflicht, um mit unseren grundsätzlich eher langsamen Attacken gegen die teils übermächtigen Feinde zu bestehen. Zudem können wir auch unsere Umgebung nutzen, um etwa von einem Vorsprung aus den Rücken einer Bestie zu attackieren, oder gezielt Schwachpunkte der Monster anzugreifen. Um auch gegen die mächtigsten Ungeheuer eine Chance zu haben, ist es notwendig, dass wir uns regelmäßig neue Ausrüstung wie etwa etwa verstärkte Rüstungen und andere praktische Gadgets basteln. Dazu müssen wir uns zunächst Ressourcen aus der Landschaft sowie von erlegten Monstern besorgen. Die Entwickler versprechen, dass das Abenteuer noch deutlich mehr Individualisierungsmöglichkeiten zulässt, als man es bisher schon von der Reihe gewohnt war. Hehre Worte, die jedoch, selbst wenn sie sich nicht völlig bewahrheiten, doch bedeuten, dass wir uns zumindest über jede Menge neue Waffen und Ausrüstungsteile freuen können.

## Kooperative Kreaturen-Kloppe

Wer will, wird *Monster Hunter Generations* wie auch die Vorgänger wohl auch alleine bestreiten können. Wie kaum eine andere Serie schafft es die Monsterhatz jedoch seit jeher, den Koop-Modus nicht nur als nette Ergänzung erscheinen zu lassen, sondern als die „richtige" Art und Weise, die Spiele zu erleben. So können wir uns also auch im neuesten Ableger wieder mit bis zu drei Freunden zusammentun und den Feinden wahlweise off- oder online zeigen, wer hier das Sagen hat. Quasi unendlicher Spielspaß wie wir ihn uns erwarten, dürfte auf diese Weise wieder einmal garantiert sein. Etwas, das wir uns nicht erwarten, aber erhoffen, ist, dass die Entwickler auch mal an den seit Jahren mitgeschleppten Baustellen der Reihe arbeiten. So wäre es toll, wenn wir anstatt wie üblich kleine, voneinander getrennte Gebiete große, zusammenhängende Areale erforschen können. Auch die nicht immer ideale Menüführung würde eine Frischzellenkur vertragen und grafisch wirken auch die Neuveröffentlichungen stets, als hätten sie bereits einige Jahre auf dem Buckel. Den bisherigen Berichten aus Japan zufolge dürfen wir uns in diesen Punkten bei *Generations* aber keine Besserung erwarten. Schade – wenn das Abenteuer aber ansonsten so kompetent umgesetzt ist wie erhofft, wollen wir uns nicht beschweren. **Lukas Schmid**

Natürlich wird es möglich sein, das Abenteuer völlig alleine zu bestreiten. Am meisten Spaß macht *Monster Hunter* aber wie immer im Team mit anderen Mitspielern.

**MEINUNG**
Lukas Schmid

**„Typische *Monster Hunter*-Kost, die Fans wohl wieder einmal zufrieden stellen wird."**

Eine Zelebration der bisherigen *Monster Hunter*-Reihe soll das – in Japan bereits erschienene und dort positiv aufgenommene – *Monster Hunter Generations* sein, die neue mit alten Elementen vereint und das volle Paket Monsterjäger-Spaß bietet. Nun, allzu viel Neues konnte ich anhand des bisher gezeigten Materials nicht ausmachen, denn die *Monster Hunter*-Formel scheint im Großen und Ganzen unverändert übernommen worden zu sein. Das ist aber nicht schlimm, da sie nach wie vor toll funktioniert, und die zahlreichen Reminiszenzen an die älteren Serien-Ableger dürften die Herzen von Fans höherschlagen lassen. So macht Schnetzeln Spaß!

**INFOS**

**Hersteller:** Capcom
**Entwickler:** Capcom
**Alternative:** Monster Hunter 4: Ultimate
**Termin:** Sommer 2016

**Screen-Info:** Die Bilder stammen von Nintendos Presseserver. Das fertige Spiel dürfte ziemlich genauso aussehen, wie hier zu begutachten.

**WERTUNGSTENDENZ**

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

# ZERO TIME DILEMMA

**Adventure** Es wird Zeit für ein Spiel – und für ein Spiel im Spiel, denn auch im dritten Teil der *Zero Escape*-Reihe triezt ein Wahnsinniger eine Gruppe von Ahnungslosen in einem sadistischen Mordskomplott.

Psychopathen gibt es im Videospiele-Sektor so einige: der Joker in den *Arkham*-Spielen, Kefka aus *Final Fantasy VI*, fast jeder Charakter in der *Silent Hill*-Reihe oder Luigi. Auch in der Visual-Novel-Serie *Zero Escape* sorgen ein paar geistige Weichflöten für jede Menge Ärger: die namensgebenden, mysteriösen Zeros. Die nämlich sperren – ähnlich wie der Killer Jigsaw aus der *SAW*-Filmreihe – eine Gruppe Unfreiwilliger irgendwo ein und zwingen sie zu einem unerbittlichen Überlebenskampf, den die Nullen verharmlosend das „Nonary Game" nennen.

## Mars macht mobil!

Erste Besonderheit im dritten Teil der Reihe, der auf den Namen *Zero Time Dilemma* hört: Es handelt sich um keine Fortsetzung im klassischen Sinne, sondern es spielt zeitlich zwischen den beiden bisher erschienenen Episoden, schließt aber wohl direkt an die Ereignisse des Vorgängers an – warum das so ist, wäre ein zu dicker Spoiler. Verschlagen wird es euch diesmal auf eine Forschungskolonie auf dem Mars – nach dem Kreuzfahrtschiff in *Nine Hours, Nine Persons, Nine Doors* (Teil 1) und der Lagerhalle in *Zero Escape: Virtue's Last Reward* (Teil 2) eine sehr exotische Abwechslung. Dementsprechend trefft ihr auch auf einige Charaktere, die bereits aus dem dritten Teil bekannt sind: Akane, Phi, Sigma und Junpei. Dazu gesellen sich fünf Neuzugänge namens Diana, Mira, Carlos, Eric sowie Q – Letzterer ist der Junge oben links mit dem seltsamen Roboter-Helm, der entfernt an den deprimierten Marvin aus *Per Anhalter durch die Galaxis* erinnert. Diese neun Personen sind in drei verschiedene Truppen eingeteilt, die jeweils einen anderen Part der Forschungskolonie erkunden. Logischerweise wechselt ihr im Verlauf der Story die Teams des Öfteren durch. Zu guter Letzt treibt natürlich auch ein neuer

**Nein, es ist nicht zehn nach sechs, sondern es dauert noch 18:10 Minuten, bis dem Charakter per Drogeninjizierung das Gedächtnis gelöscht wird. Gemein!**

**Akane ist eine der bereits aus dem Vorgänger bekannten Figuren, auch wenn man die ursprünglich brünette Dame mit ihren hellvioletten Haaren kaum noch erkennt.**

Zero sein Unwesen – diesmal trägt der Unhold eine schicke Pestdoktorenmaske (siehe rechts). Es versteht sich von selbst, dass ihm aber weiterhin viel daran liegt, mit den Charakteren seine Spielchen zu treiben und sie letztendlich gegeneinander aufzustacheln, um ihnen durch Folter und Mord die Flucht in Aussicht zu stellen.

Der Clou im dritten Teil: Die Figuren tragen alle eine Uhr ums Handgelenk, auf der ein Countdown von 90 Minuten herunterticket. Jedes Mal wenn er bei null angekommen ist, wird den Charakteren eine Droge injiziert, die jegliche Erinnerung auslöscht. Daraus ergibt sich eine ganz eigene Erzählstruktur für den Spieler selbst: Ihr spielt die Ereignisse in nicht chronologischer Reihenfolge und nach Beendigung eines Story-Fragments wird es in die Übersicht (siehe Bild unten) eingefügt. So puzzelt ihr euch allmählich selbst die Handlung zusammen und seid oftmals genauso ahnungslos wie die Figuren im Spiel. Das ist ein interessanter Kniff, zumal die Entwickler auch bereits andeuteten, dass bei einigen Entscheidungen ein gewisses Zufallselement eintreten kann. Beispiel: Bei einem Russisch-Roulette-Psycho-Spielchen werden die Kugeln in jedem Spieldurchgang zufällig durchgemischt – fies!

Da ihr mit euren Dreierteams eine Forschungsstation auf dem Mars erkundet, geht es entsprechend futuristisch zu. Nicht im Bild: Matt Damon.

Ausgehend von der Mörder-Thematik des Spiels nehmen wir einfach mal an, dass diese Herrschaften hier nicht schlafen.

## Zu viel der Worte

Apropos Entscheidungen: Auch der dritte Teil der Reihe ist natürlich kein Action-Kracher, kein adrenalingetriebenes Effektfeuerwerk. Die Geschichte steht genretypisch im Mittelpunkt, Spannung wird durch Storytelling, Atmosphäre und eure Entscheidungen über Leben und Tod generiert. Dabei wollen sich die Entwickler diesmal noch direkter an Spielen wie Telltales *The Walking Dead* orientieren. Denn: Waren die Vorgänger noch etwas für Leseratten, denen es nichts ausmachte, sich durch ellenlange Texte zu schmökern, geht man in *Zero Time Dilemma* vom Visual-Novel-Aspekt weg und setzt auf vollvertonte Cutscenes. Laut Entwicklerausage muss der Spieler sogar keine einzige Zeile Text lesen, wenn er nicht will. Na ja … **Sascha Lohmüller**

Jedes Mal, wenn ihr ein Story-Fragment beendet, wird es hier eingetragen – so entsteht nach und nach eine kohärente Geschichte.

**MEINUNG**
Sascha Lohmüller

**„Story und Atmosphäre dürften top werden, bei der Inszenierung heißt es: abwarten."**

Für Gameplay-Puristen sind Visual Novels oder Telltale-Adventures natürlich nix, ergo können all jene *Zero Time Dilemma* jetzt schon mal gedanklich abhaken. Dann entgeht ihnen jedoch eine faszinierende, interessante Story, die nicht nur mit den virtuellen Figuren seine Psychospielchen treibt, sondern mitunter auch mit dem Spieler selbst. Zumindest war das bei den beiden Vorgängern der Fall und allein durch das neue Gedankenlösch-Feature dürfte ihnen der dritte Teil in nichts nachstehen. Etwas sorgenvoll bin ich allerdings noch hinsichtlich der Tatsache, dass man mitten in der Reihe nun vom Visual-Novel-Genre Abstand nimmt und eher auf eine Telltale-ähnliche Inszenierung setzt. Der Grundgedanke ist klar: Man ist so deutlich massentauglicher, denn nicht jeder Spieler will in einem Adventure Romane lesen. Fans der Vorgänger könnten sich allerdings etwas vor den Kopf gestoßen fühlen.

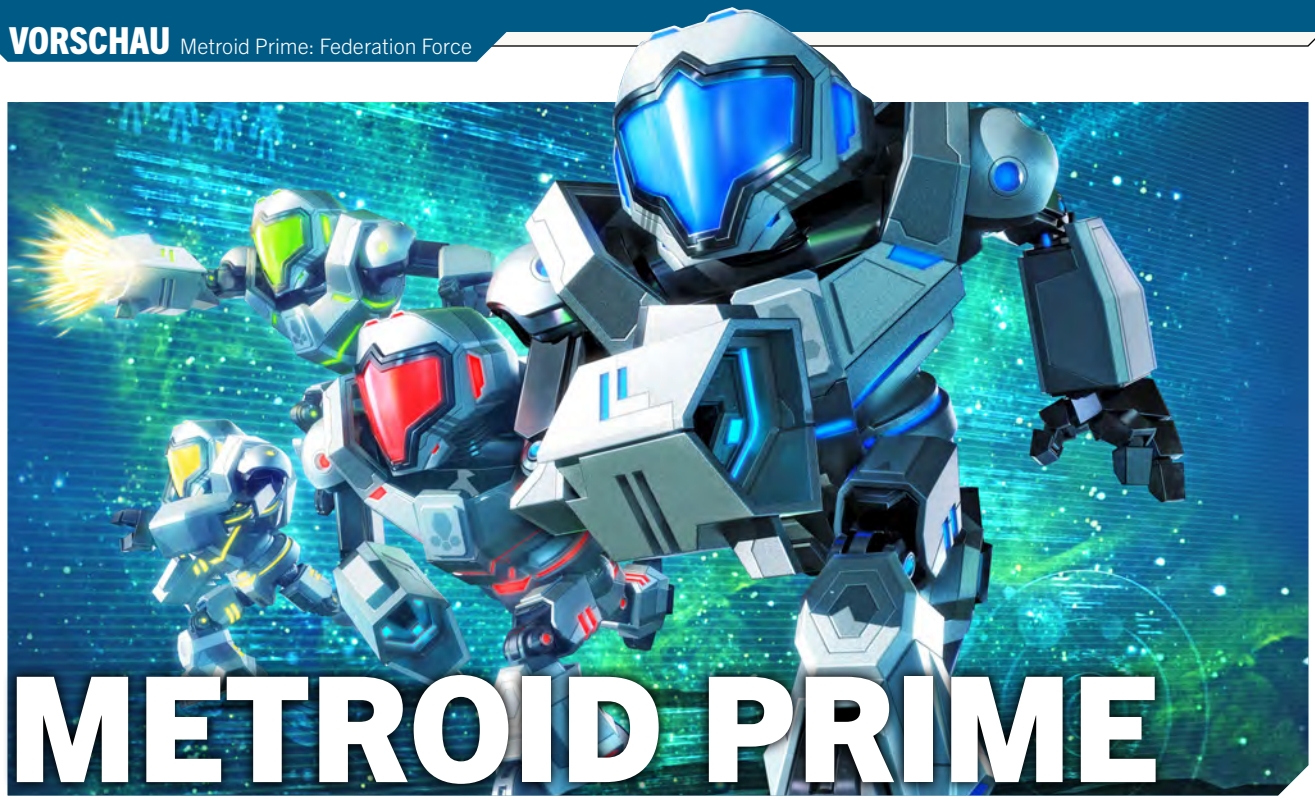
**INFOS**

**Hersteller:** Aksys Games
**Entwickler:** Chime
**Alternative:** Zero Escape: Virtue's Last Reward
**Termin:** 30. Juni 2016

**Screen-Info:** Passend zur GDC-Präsentation veröffentlichten die Entwickler die Screenshots in diesem Artikel. Oder wir haben sie mundgemalt, eines von beidem.

**WERTUNGSTENDENZ**

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100



# METROID PRIME FEDERATION FORCE

Action Wer will schon Samus, wenn er stattdessen Föderationskrieger haben kann? Die Antwort: Jeder. Trotzdem spielt die taffe Heroine in diesem 3DS-Shooter nicht die Hauptrolle.

*Metroid Prime: Federation Force* ist ein Spiel, das ohne jede Frage ins Metroid-Universum gehört. Das verspreche ich. – Mit diesen Worten schloss Producer Kensuke Tanabe in der letzten Nintendo-Direct-Ausgabe die Präsentation des neuen Materials zu dem kontroversen kommenden Metroid-Spin-off. So recht wollen wir dies anhand der Infos, die dabei bekanntgegeben wurden, aber nicht glauben. Die Geschichte erzählt diesmal kein neues Abenteuer aus dem gefährlichen Helden-Alltag von Samus Aran, sondern steckt uns in die Mech-Kampfanzüge mehrerer Krieger der Galaktischen Föderation. Diese machen sich zu insgesamt drei Planeten auf, um dort den Kampf gegen die gemeingefährlichen Weltraumpiraten zu führen. Ganz auf Miss Aran verzichten müssen wir nicht, allerdings wird sie lediglich in Zwischensequenzen auftreten und keine tragende Rolle übernehmen. Eine ungewöhnliche Entscheidung, an der wir uns aber weniger stoßen als an vielen anderen Aspekten des Spiels. Grafisch etwa sind wir angesichts des neuen Materials ziemlich ernüchtert. Die Gestaltung der Welt und der Gegner entspricht zwar dem, was man von den *Metroid Prime*-Spielen kennt, allerdings wirkt alles furchbar verwaschen und grob und ist weit von der grafischen Brillanz entfernt, wie man sie vor allem von *Metroid Prime 3: Corruption* gewohnt ist. Zudem wirkt es angesichts des ansonsten recht realistischen Anstrichs des Abenteuers schlicht und ergreifend unpassend, dass die spielbaren Föderationskrieger als großköpfige Chibi-Figuren durch die Gegend rennen, sobald sie ihre von Samus Arans Power Suit inspirierten Mechs verlassen. Nicht nur die Funktion der Anzüge ist dem ähnlich, was man von Samus kennt, sie steuern sich auch gleich: Anstatt zu strafen und mit dem rechten Stick die Blickrichtung zu bestimmen, bewegen wir uns mit dem linken

Anstatt auf eine klassische Ego-Shooter-Steuerung, setzten die Entwickler auf das etablierte System der *Metroid Prime*-Vorgänger, bei dem wir Gegner anvisieren können.

Über die Geschichte ist noch relativ wenig bekannt. Serien-Protagonistin Samus Aran wird darin jedoch nur in einer Nebenrolle vorkommen und nicht spielbar sein.

Die Föderationskrieger, mit denen wir in *Federation Force* in die Weltall-Schlachten ziehen, tragen während ihren Missionen diese Mech-artigen Kampfanzüge.

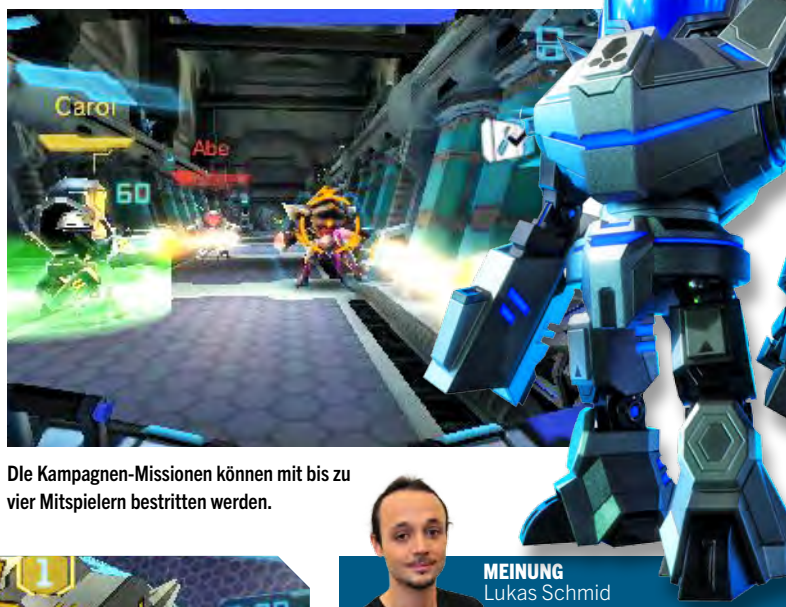
Statt wie in den bisherigen *Metroid*-Spielen auf ein vergleichsweise realistisches Figuren-Design, setzen die Entwickler diesmal auf Helden im Chibi-Look.

Stick durch die Gegend und visieren Gegner durch einen Druck auf die Schultertaste an. Um uns mit dem C-Stick des New 3DS umzusehen, müssen wir ebenfalls eine Taste gedrückt halten. Diese ungewöhnliche Belegung kennt man aus den Vorgängern und sie funktioniert nach wie vor sehr gut, sobald man sich eine Weile damit beschäftigt hat. Auf dem normalen 3DS wird es aber auch eine angepasste Steuerungsoption geben, welche den rechten Analogstick nicht benötigt.

## Föderations-Freunde

Auch wenn die Steuerung bekannt ist, ist das Gameplay doch sehr weit von den Vorgängern entfernt. Anstatt alleine zieht man mit bis zu drei Mitspielern durch die Welten im All, und anstatt einer linearen Geschichte gibt es Missionen, die wir annehmen. So, wie es bisher wirkt, wird das Erkundungs-Gameplay dabei zugunsten der Koop-Action zurückgeschraubt. Vor den Missionen wählen wir anhand eines auf Gewicht basierenden Systems unsere Ausrüstung und bestimmen dadurch unsere Rolle. Spezialisieren wir uns etwa auf Raketen, agieren wir als Damage Dealer, andere Items wie Rüstungen oder Heilgegenstände stecken uns zum Beispiel in die Rolle eines Tanks oder eines Heilers. Das kennt man so ähnlich zur Genüge aus anderen Koop-Shootern und es dürfte auch in *Metroid Prime: Federation Force* funktionieren. Bisher waren wir angesichts der dem bisherigen Anschein nach eher langsamen Gefechte und dem fehlenden Alleinstellungsmerkmal jedoch nicht allzu begeistert von dem, was wir zu Gesicht bekommen haben. Nichts an den Missionen wirkt so, als würde es abseits des Settings von der *Metroid*-Lizenz profitieren. Abseits des Hauptspiels werden wir uns übrigens auch in einigen kompetitiven Spielmodi bekriegen können, darunter etwa in der Basketball-Variante Blast Ball, welches wir im vergangenen Jahr bereits selbst ausprobieren durften. Die Duelle machten Spaß, waren aber nichts besonders. Diese Gefühl beschleicht uns bisher auch beim Spiel an sich: Ganz nett, aber nichts, was dem großen *Metroid*-Namen gerecht zu werden scheint. Bleibt bloß zu hoffen, dass wir uns irren.

**Lukas Schmid**




Die Kampagnen-Missionen können mit bis zu vier Mitspielern bestritten werden.

Vor etwa einem Jahr durften wir an den Spielmodus Blast Ball bereits einmal selbst Hand anlegen. Hierbei handelt es sich um eine Art interstellares Basketball-Spiel.



**MEINUNG**
Lukas Schmid

**„Ich lasse mich gerne positiv überraschen, erwarte aber vorerst eher eine Enttäuschung."**

*Metroid Prime Hunters* für den DS hat bereits vor etlichen Jahren bewiesen, dass das 3D-Erkundungs-Gameplay der Sub-Serie auch auf dem Handheld hervorragend funktioniert. Eine ansprechende Fortsetzung im selben Stil für den (New) 3DS hätte dank erweiteter Steuerungsoptionen und der stärkeren Hardware also durchaus Sinn gemacht. Umso weniger will es mir in den Kopf, warum die Entwickler sich für ein Spin-off entschieden haben, das außer dem Namen so gar nichts mit *Metroid Prime* zu tun hat. Aber auch wenn man alle *Metroid*-bezogenen Vorurteile weglässt, wirkt der Koop-Shooter bezüglich des Gameplays und vor allem der Technik bisher bestenfalls durchschnittlich.

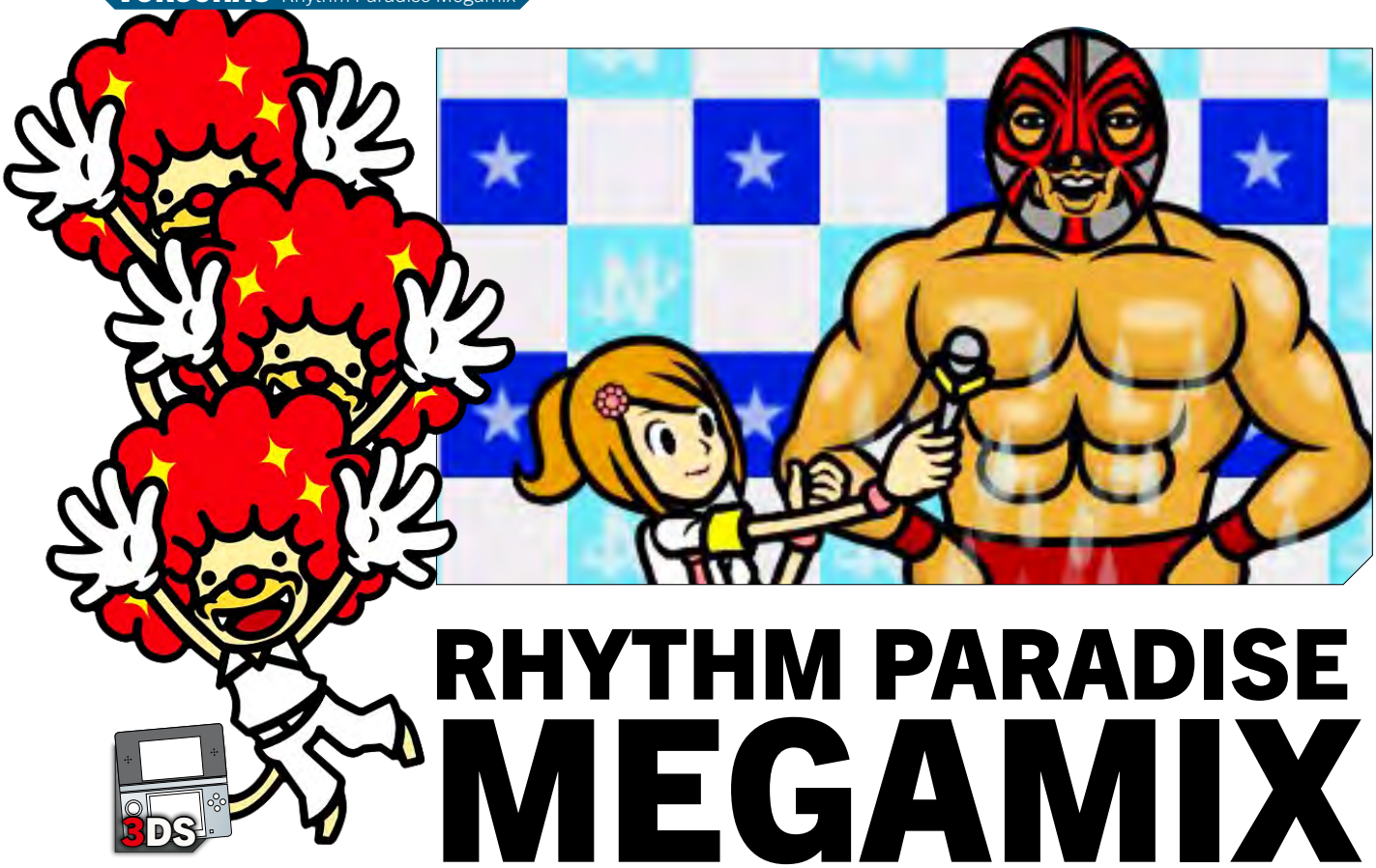
**INFOS**

**Hersteller:** Nintendo
**Entwickler:** Next Level Games
**Alternative:** Dementium Remastered
**Termin:** Sommer 2016

**Screen-Info:** Die Bilder stammen von Nintendos Presseserver. Leider wird das fertige Spiel wohl so aussehen, wie darauf zu sehen.

**WERTUNGSTENDENZ**

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100



# RHYTHM PARADISE MEGAMIX

**Musikspiel** Während wir auf einen neuen *Wario Ware*-Ableger weiter warten müssen, landet mit *Rhythm Paradise Megamix* eine mindestens ebenso durchgeknallte Musikspiel-Alternative auf dem 3DS.

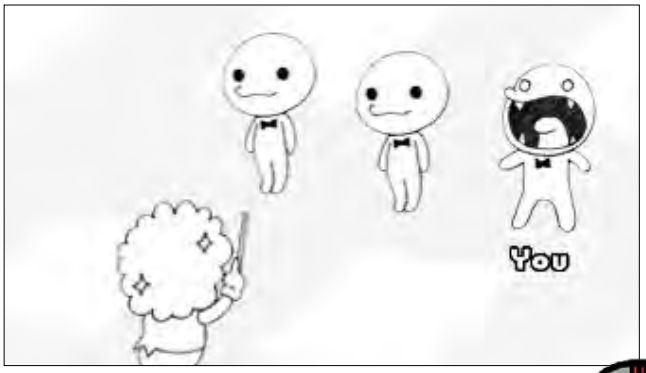
Woran denkt man, wenn man Nintendo hört? Klar: *Super Mario*, *The Legend of Zelda*, *Metroid*, *Star Fox* und mehr. Das sind die großen Serien, mit denen der japanische Kult-Konzern seit jeher Spieler auf der ganzen Welt begeistert. Dass das Unternehmen aber auch anders kann, beweist es regelmäßig mit Titeln, die völlig aus dem Konzept fallen, etwa den *Wario Ware*-Games, dem nur in Japan erschienenen *Captain Rainbow* oder eben *Rhythm Paradise*. Völlig ohne einen der großen Namen wie Mario, Link oder Fox McCloud als Verkaufsargument begeisterte die erste Musik-Minispiel-Sammlung für den Game Boy Advance 2006 die Besitzer des Handhelds – allerdings nur in Nippon. Der Erfolg des skurrilen Titels in Nintendos Heimatland war aber ausschlaggebend dafür, dass es sowohl der Nachfolger für den Nintendo DS als auch der Wii-Ableger nach Europa schafften. Und auch *Rhtyhm Paradise Megamix* wird 2016 bei uns im Laden stehen, jedoch mehr sein als „nur“ ein vierter Teil der Serie. Wir erhalten stattdessen nämlich – der Titel verrät's bereits – einen Mix aus alten und neuen Inhalten. Anhand von insgesamt 100 rhythmusbasierten Minispielen werden wir unser musikalisches Talent unter Beweis stellen können. Bei 70 davon handelt es sich um übernommene und leicht angepasste Herausforderungen aus dem Japan-exklusiven Erstling, *Rhythm Paradise* vom DS und *Beat the Beat: Rhythm Paradise* für die Wii. Bei den 30 weiteren Musik-Minispielen haben wir es hingegen mit völlig neuen Entwicklungen zu tun. Zusätzlich ist davon auszugehen, dass uns nach der Bewältigung bestimmter Aufgaben im Spiel wieder zahlreiche Zusatz-Games und lustige Ideen wie virtuelle Gitarren-Lehrstunden zur Verfügung gestellt werden. An Umfang wird's nicht mangeln!

Neben dem 70 Minispiele umfassenden Serien-Best-of wird es auch satte 30 neue Rhythmus-Minispiele geben, bei denen wir unser musikalisches Talent beweisen dürfen.

Ein technisches Meisterwerk darf man sich von *Rhythm Paradise: Megamix* freilich nicht erwarten. Das war aber wohl auch nicht die Intention der Entwickler.

### Spaßiger Rhythmus-Reigen

Und auch für spielerischen Abwechslungsreichtum dürfte wieder einmal gesorgt sein. Die verschiedenen Levels des Titels, welche wiederum in mehrere Minispiele unterteilt sind, warten jeweils mit völlig unterschiedlichen Herausforderungen auf. Mal muss Holz gehackt werden, mal wollen einer Zwiebel und einer Kartoffelknolle die Barthaare abgezwackt werden, mal gilt es, als Mitglied eines Chors im richtigen Moment in den Gesang einzustimmen. All diese Aufgaben erfüllen wir voraussichtlich mithilfe des Stylus – wir nehmen an, dass auch die aus dem Wii-Ableger übernommenen Minispiele, für die man lediglich drei Knöpfe benötigte, entsprechend angepasst wurden. So muss etwa im richtigen Moment getippt, der Stift über den Bildschirm gezogen oder sonstwie auf das Geschehen auf dem Screen reagiert werden. Um in den jeweils nächsten Level zu gelangen, gilt es, eine Performance mit einer Mindestbewertung von „OK“ hinzulegen. Je besser wir uns schlagen, desto mehr Zusatz-Belohnungen gibt es. Allen Herausforderungen ist gemein, dass wir sie anhand der Rhythmen diverser Musikstücke erledigen müssen, die oftmals genauso skurril daherkommen wie die generelle Präsentation des Spiels. Wer schon einmal einen *Wario Ware*-Titel gespielt hat, weiß in etwa, was ihn erwartet: simpelste Grafiken, kaum Animationen, so gut wie keine Details, das alles aber völlig bewusst und ganz wunderbar und liebevoll umgesetzt. Dass man die meiste Zeit nur banal gemalte Strichmännlein zu sehen bekommt, fällt einem schon nach kürzester Zeit nicht mehr auf. Wir haben bereits die Musik des Spiels angesprochen. Hierbei handelt es sich nicht um lizenzierte, sondern um eigens für die Minispiele komponierte Stücke, die zwischen verschiedenen Musikgenres hin und her wechseln, durch die Bank aber, wie erwähnt, sehr unterhaltsam daherkommen. Das liegt nicht zuletzt daran, dass in einigen der Lieder sogar Sprachsamples zum Einsatz kommen. Während uns auf dem DS sogar deutsche Texte geboten wurden, waren diese auf der Wii nur in Englisch enthalten, dafür konnten wir hier jederzeit zwischen dieser und der japanischen Fassung des Spiels wechseln. Wir rechnen damit, dass Fans mit einem Faible für Originalversionen dieses Feature auch auf dem Nintendo 3DS werden auswählen können.




Der Schwierigkeitsgrad der Rhythmus-Herausforderungen unterscheidet sich je nach Minispiel. Flinke Finger sind aber immer gefragt.

Die ausgewählten Minispiele aus dem allerersten Teil für den GBA können in *Megamix* erstmals auch außerhalb Japans genossen werden.

### Etwas mehr Taktgefühl, bitte!

Es sieht also ganz danach aus, als würde uns nach gelungenen Musik-Abenteuern wie *Theatrhythm: Final Fantasy* und dem Nachfolger *Curtain Call* oder *Rhythm Thief und der Schatz des Kaisers* ein weiteres tolles Musik-Abenteuer für den Nintendo 3DS erwarten. Vielleicht noch mehr als diesen Titeln gelang es *Rhythm Paradise* bisher stets sehr gut, hinter der simplen Fassade ein einsteigerfreundliches, mit längerer Spieldauer aber immer komplexer werdendes und durchaus anspruchsvolles Spielerlebnis zu schaffen. Diese Qualitäten erhoffen wir uns auch von *Megamix* – und dem bisherigen Anschein nach dürfte sich diese Erwartung erfüllen. Wer mal ein Nintendo-Teil ohne Mario & Co. spielen will, sollte *Rhtyhm Paradise Megamix* im Auge behalten. **Lukas Schmid**

Die Präsentation des Spiels ist skurril wie eh und je und unterscheidet sich – ähnlich wie bei *Wario Ware* – von Minispiel zu Minispiel.

**MEINUNG**
Lukas Schmid

**„Skurril, anspruchsvoll und unterhaltsam – wie man es von der Reihe gewohnt ist.“**

Ich hatte viele Jahre gehofft, dass Nintendo das erste *Rhythm Paradise*-Spiel für den Game Boy Advance doch noch nach Europa bringen würde, etwa in Form eines eShop-Downloads. Nun, mit *Rhythm Paradise: Megamix* erfüllt sich dieser Wunsch zwar nicht ganz, immerhin darf ich nun aber eine Auswahl der besten Minispiele aus dem Titel erleben – und noch dazu jede Menge Herausforderungen aus den anderen Teilen sowie völlig neue Rhythmus-Spielereien. Schön! Den Spielen gelingt es nämlich, die völlig abgefahrene Präsentation auf sehr kompetente Art und Weise mit durchaus anspruchsvollem und vor allem sehr spaßigem Gameplay zu verbinden. Ich trainiere bis zum Release schon einmal meine Fingermuskeln!

**INFOS**

**Hersteller:** Nintendo
**Entwickler:** Nintendo
**Alternative:** Rhythm Thief & der Schatz des Kaisers
**Termin:** 2016

**Screen-Info:** Die Bilder auf diesen Seiten hat Nintendo veröffentlicht. Ja, ganz genauso skurril wird auch das fertige Spiel aussehen, wenn es erscheint.

**WERTUNGSTENDENZ**

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

# Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart!

So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

## UNSER WERTUNGSSYSTEM

**Die Wertungskästen:**
Darin findet ihr die wichtigsten Infos rund um das getestete Spiel, etwa Release-Termin, Hersteller, Entwickler, Preis und Jugendeignung. Bei jedem Spiel bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat und liefern euch die wichtigsten Pro- und Contra-Aspekte zu dem jeweiligen Titel. Dabei beeinflusst jedes Pro und Contra die Endwertung, wobei besonders wichtige Pros und Contras mit einem doppelten Plus beziehungsweise einem doppelten Minus hervorgehoben sind. Außerdem bewerten wir, wie viel Spaß der getestete Titel im Einzelspieler- und im Mehrspielermodus (falls vorhanden) macht und wie viele Spieler jeweils online oder offline miteinander spielen können. Bei 3DS-Tests informieren wir euch zudem darüber, ob ihr zwingend einen New Nintendo 3DS für das Spiel benötigt.

**Die Meinungskästen:**
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen. Diese findet ihr in den Meinungskästen am Ende größerer Tests und Vorschauen.

**Die Wertungsgrenzen:**
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

**> 90 %, Herausragend**
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem 90er gewürdigt. Spiele, die dermaßen gut abschneiden, gehören in jede Sammlung!

**> 80 %, Sehr gut**
Hervorragender, überdurchschnittlich guter Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen, auch wenn nicht alles an dem Spiel perfekt sein mag.

**> 70 %, Gut**
Die zweite Liga – gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen, bei denen man als Fan des Genres beziehungsweise der entsprechenden Thematik nicht viel verkehrt machen kann.

**> 60 %, Befriedigend**
Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage, auch wenn das Spiel durchaus offensichtliche Schwächen aufweist.

**> 50 %, Ausreichend**
Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit des Spielers, obwohl nicht alles an den Games grottenschlecht sein muss.

**< 50 %, Mangelhaft**
Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen. Nicht einmal Fans der Thematik werden mit diesen Spielen ihre Freude haben. Finger weg!

## Splatoon

**Termin:** 29. Mai 2015
**Hersteller:** Nintendo
**Entwickler:** Nintendo
**USK-Freigabe:** ab 6 Jahren
**Preis:** ca. 40 Euro

**GRAFIK** 8
An der Optik hat sich in den vergangenen Monaten nichts geändert. Das tolle Artdesign wird nach wie vor von einer sauberen Technik getragen.

**SOUND** 9
**Sprache/Text:** Inkling-Sprache/Deutsch
Die neuen, thematisch sehr abwechslungsreichen Musikstücke fügen sich wunderbar in den ohnehin schon famosen Soundtrack des Spiels ein.

**STEUERUNG** 9
**Pro-Controller:** ☑ **Wii-Zubehör:** ☑
**Besonderheiten:** Alleine nur mit Gamepad spielbar
Die sehr simpel gehaltene Steuerung setzt auf eine Mischung aus Analog- und Gyroskop-Steuerung. Wunderbar umgesetzt, nahezu fehlerfrei.

**EINZELSPIELER** 7
**Schwierigkeitsgrad:** leicht/mittel
Die Kampagne des Spiels ist leider ein wenig kurz und zu einfach geraten. Wer alle versteckten Schriftrollen finden will, wird um die sieben Stunden benötigen.

**MEHRSPIELER** 10
**Spieler online:** 8 **Spieler offline:** 1-2
Dank neuer wie auch gut umgesetzter Spielmodi hat sich *Splatoon* seine 10 im Mehrspieler redlich verdient. Lediglich manche Abstürze nerven noch.

**PRO / CONTRA**
- ✚✚ Fantastisch umgesetztes Tinten-Feature
- ✚☐ Präzise, leicht zu handhabende Steuerung
- ✚☐ Neue Mehrspielerkarten sehr gelungen
- ✚☐ Ungewöhnliches, skurriles Artdesign
- ✚☐ Neue Waffen sehr abwechslungsreich
- ➖☐ Waffen-Balance noch nicht perfekt
- ➖☐ Einzelspielerkampagne immer noch recht kurz
- ➖☐ Online öfters immer noch Abstürze

**WERTUNG/FAZIT**

**90**

**„Innovativ, kreativ und wohldurchdacht: *Splatoon* bringt Farbe in euer Leben!“**

## ICONS

**N-ZONE-HIT**
An diesem Icon erkennt ihr die Hits für Wii U und 3DS. Denn nur Titel mit einer Wertung von 85 Prozent oder mehr erhalten diese Hit-Auszeichnung.

**AMIIBO**
Wenn ihr dieses Icon in einer Vorschau oder einem Test erblickt, unterstützt das entsprechende Spiel Nintendos Amiibo-Figuren. Welche Funktion die Figuren haben, verraten wir im Artikel.

**eSHOP**
Dieses Icon weist darauf hin, dass ein Spiel oder ein Downloadcontent ausschließlich online über den Nintendo eShop erhältlich ist.

**GESPIELT**
Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt“-Icon.

## USK-EINSTUFUNGEN

1 USK ab 0 freigegeben
2 USK ab 6 freigegeben
3 USK ab 12 freigegeben
4 USK ab 16 freigegeben
5 USK ab 18

**1** Ab 0 Jahren
**2** Ab 6 Jahren
**3** Ab 12 Jahren
**4** Ab 16 Jahren
**5** Ab 18 Jahren

**Das N-ZONE-Team.** Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

### VIKTOR EIPPERT (30, Redaktionsleiter)

**Spielt gerade:** Hyrule Warriors: Legends (3DS), Fallout 4 (PS4)
**Schaut gerade:** Erinnerungen an Marnie, Game of Thrones – Staffel 5
**Liest gerade:** Unnützes Wissen für Gamer von Björn Rohwer
**Und sonst:** Endlich ist das Wetter mal wieder schöner und der Frühling ist eingekehrt. Der erste Haken daran: Mit dem Frühling kommt natürlich wieder mein Heuschnupfen. Der zweite Haken: Dank der vielen Sonne wollen die Gartenpflanzen wieder gegossen werden. Ist's trotzdem wert!

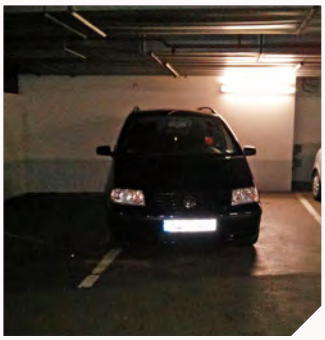
### BENJAMIN KEGEL (34, Redakteur)

**Spielt gerade:** The Vanishing of Ethan Carter (PC), Puzzle & Dragons Z (3DS)
**Schaut gerade:** Game of Thrones – Staffel 6. Drogon hat echt gut zugelegt!
**Hört gerade:** Shinsuke Nakamuras WWE-Theme in Dauerschleife. Es ist so gut!
**Und sonst:** Übrigens bin hauptsächlich ich an Matthias' Grummelstimmung weiter unten schuld. Ich hab ihn aus Versehen fast (!) mit einer Nerf-Rakete erwischt. Aber es war wirklich für einen guten Zweck: Ich wollte einen Online-Mitarbeiter abschießen.

### MARCO CABIBBO (31, Redakteur)

**Spielt gerade:** Dark Souls 3 (PS4)
**Schaut gerade:** Macross Delta, Boku No Hero Academia, Mayoiga, Kuma Miko
**Hörte am Wochenende:** Dave Mola live in Concert (siehe Foto).
**Und sonst:** Die schönen Seiten des Jobs: Man darf Wochen vor Release das superbe *Dark Souls 3* spielen. Die schlechte Seite: Der Test muss Anfang nächster Woche stehen. Ergo: übers Wochenende 16 Stunden am Tag Dauerzocken. Das Ergebnis: 70 Stunden Spielzeit. Und es gibt immer noch was Neues zu sehen …

### LUKAS SCHMID (27, Redakteur)



**Spielt gerade:** Watch Dogs (PS4)
**Schaut gerade:** Janoschs Traumstunde
**Liest gerade:** Fear and Loathing in L.V.
**Und sonst:** Ich bin ja eigentlich ein friedliebender Mensch. Wenn ich allerdings ein Auto sehe, das im bis zum Bersten vollgeparkten Parkhaus dermaßen frech zwei Plätze blockiert (siehe Bild), dann drehen bei mir echt die Sicherungen durch. Darum, gar nicht friedfertig, an alle Einparkesel dieser Welt: Ihr seid dumme Vollpfosten und solltet lieber zu Hause bleiben, wenn ihr die Grundlagen des Parkens nicht gebacken bekommt.

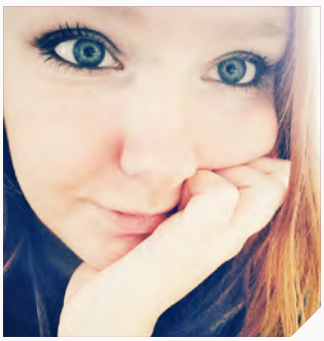
### MATTHIAS SCHÖFFEL (50, Layouter)

**Liest gerade:** Mint No.3
**Schaut gerade:** Orphan Black - Staffel 3
**Hört gerade:** JSBX - Live in Tokyo 2015
**Und sonst:** Ich wusste gar nicht, dass man ohne geeignete Qualifikation in einer Kindertagesstätte arbeiten darf. Ich tu's. Hier pfeifen einem neuerdings Gummigeschosse um die Ohren. Kollegen schießen mit Spielzeugwaffen um sich. Zum Glück sind die dann auch stundenlang damit beschäftigt, die Munition wieder einzusammeln. Das hält sie beschäftigt und man hat seine Ruhe bis Mama oder Papa zum Abholen kommen.

### SEBASTIAN ZELADA (29, Freier Mitarbeiter)

**Spielt gerade:** Bayonetta 2 (Wii U), Mario Tennis Open (2DS)
**Hört gerade:** Snoop Dogg – Bush, J. Cole – 2014 Forest Hills Drive
**Kocht gerade:** vermehrt, weil ich es entspannend finde und es inzwischen ziemlich draufhabe.
**Und sonst:** Dank Fitness-App bin ich motiviert wie nie, Bestzeiten beim Joggen aufzustellen und Gewichte für die Jackie-Chan-Strandfigur zu stemmen. Wahrscheinlich geht's im Sommer in den Süden Chinas, da gibt es schöne Strände.

### LAUREEN EGGMANN (22, Freie Mitarbeiterin)



**Spielt gerade:** Pokémon Alpha Saphir (3DS)
**Blinzelt gerade:** weil die Sonne tatsächlich mal wieder blendet :)
**Packt gerade:** die Sommersachen weiter nach oben
**Und sonst:** Endlich wird es wärmer und ich muss nicht mehr ständig im Zwiebellook durch die Gegend laufen. Ist schon ganz schön lästig, wenn man allein durch die fünf bis zehn Lagen Klamotten einfach mal doppelt so dick aussieht als man eigentlich ist – Michelin-Männchen-mäßig. Ui, eine Alliteration, völlig ungewollt natürlich.

### JULIAN GEILER (21, Praktikant)

**Spielt gerade:** Pokémon Tekken (Wii U), Overwatch (PC)
**Hofft gerade:** dass der Wechsel von Pikachu zu Skelabra die richtige Entscheidung war …
**Hört gerade:** stundenlange Hearthstone-Lore-Episoden auf YouTube
**Und sonst:** Bin restlos von den Overwatch-Animationsfilmchen begeistert. Vielleicht liebe ich es auch nur, weil ich ein riesen Blizzard-Fan bin. Egal, die Beta hat mich schon komplett für sich gewonnen und der Release rückt mit Ende Mai schon in greifbare Nähe!

# MEINUNGSMACHE
Die Geschmackspolizei

Lukas Schmid

Viktor Eippert

Marco Cabibbo

Benjamin Kegel

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **TOP-TITEL** | - | Yo-kai Watch | Star Fox Zero | Super Metroid |
| **FLOP-TITEL** | - | - | Metroid: Other M | - |

Star Fox Zero (Wii U)
∅ Wertung: 7,75 // Test S. 32

Steinigt mich ruhig, aber *Star Fox* hat mich bisher noch in keiner Iteration vom Hocker gerissen. Der neueste Titel ist ergo wieder einmal ein guter Action-Shooter und hat mir Spaß gemacht, mehr aber auch nicht. **7**

Mir geht es ähnlich wie Lukas, denn auch ich war bisher kein großer Fan der *Star Fox*-Spiele. Als ich Marco beim Testen über die Schulter sah, machte es aber einen gute Eindruck. Vielleicht probier ich *Zero* mal. **7**

Im Gegensatz zu meinen geschätzten, aber ignoranten Kollegen habe ich Fox und seiner Truppe immer treu zur Seite gestanden. *Zero* bietet mir im Jahr 2016 genau das, was ich von Nintendos Sternenkrieg erwartet habe. **9**

Okay, vor allem die alten **Hasen** werden hier erst mal eine **Kröte** schlucken und sich in die Steuerung rein-**fuchsen** müssen. Aber hey – der Millennium **Falke** war am Anfang sicher auch bockig und machte dann Spaß! **8**

Star Fox Guard (Wii U)
∅ Wertung: 6,0 // Test S. 36

Joah, ein kleiner Tower-Defense-artiger Spaß für zwischendurch, ne? Fand ich schon nicht so spannend, als ich den Titel vor einem Jahr anspielen durfte, damals noch unter dem Titel *Project Guard*. Ist ganz nett. Passt schon. **6**

Von gut gemachten Tower-Defense-Spielen, in die ich mich schön einarbeiten kann, kriege ich nie genug. Daher spricht mich *Star Fox Guard* auch an. Ein großer Hit mag's zwar nicht sein, aber für eine gelegentliche Runde reicht's. **6**

DAS ist es also? Das geheimnisvolle Spiel, das Miyamoto auf der E3 2014 angekündigt hat? Klar, *Star Fox Guard* ist kein Schrottspiel, aber nach einer so langen Ungewissheit habe ich vom Spiel deutlich mehr erwartet. **6**

Ich bin eigentlich ein großer Fan von Tower-Defense-Titeln, aber … puuuuh. So ein schamloses Branding-Spielchen den nach echten Games darbenden Nintendo-Fans anzubeiten tut schon irgendwie weh. **6**

Yo-kai Watch (3DS)
∅ Wertung: 7,25 // Test S. 38

Ein übermäßig großer *Pokémon*-Fan war ich nie und auch in *Yo-kai Watch* finde ich den Sammelwahn auf lange Sicht ermüdend. Nichtsdestoweniger handelt es sich um ein sehr kompetent gemachtes Abenteuer. **7**

Hierzulande funktionieren die vielen Bezüge zur japanischen Mythologie in Yo-kai Watch natürlich nicht so gut wie in Nippon. Doch auch ohne diese ist *Yo-kai Watch* ein angenehm charmantes, toll übersetztes Rollenspiel. **8**

Gerade erst habe ich mich wieder bei *Pokémon Gelb* an die Trainerspitze gekämpft. Da kommt eine von der Idee her identische, aber doch so frische und moderne Alternative durchaus gelegen. Her mit den Yo-kai! **8**

Nein. Einfach nur nein. Geht mir erst mal weg mit diesem ganzen *Shaman King-/Yo-kai Watch-/*Was-weiß-ich-Zeug. Ich hab mit *Fossil Fighters, Puzzle & Dragons, Pokémon* im Moment einfach deutlich zu viel Sammelzeugs gesehen. **6**

Hyrule Warriors: Legends (3DS)
∅ Wertung: 6,0 // Test S. 42

Das Gameplay finde ich so unterhaltsam wie immer und durch einige smarte Anpassungen sogar noch besser als auf der Wii U. In technischer Hinsicht hingegen ist *Hyrule Warriors* auf dem (New) 3DS aber eine Blamage. **6**

Ich könnte mich tagelang darüber ärgern, dass ich der eigentlich besseren Version von *Hyrule Warriors* die schlechtere Wertung verpassen musste. Doch die Performance auf normalen 3DS-Geräten ist einfach nicht okay. **7**

Es war mir schon bei der Ankündigung der Umsetzung klar: Das ohnehin technisch schwache *Hyrule Warriors* wird auf dem 3DS keine gute Figur machen. In diesem Falle habe ich leider Recht behalten. **6**

Wenn ich in meinem Leben noch ein einziges *Dynasty Warriors* gleich welcher Aufmachung spielen muss, spring ich aus meinem Bürofenster. Mein Büro ist im fünften Stock und sicherheitsverglast. Ist mir egal. **5**

Mario & Sonic b. d. Olymp. Sp. (3DS)
∅ Wertung: 6,25 // Test S. 44

*Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen* war vor vielen Jahren, als gemeinsame Auftritte der beide Videospiele-Ikonen noch nicht Usus waren, ganz nett. Inzwischen ist die Minispiel-Kuh aber im Übermaß gemolken. **5**

Sicher, im Grunde ist *Mario & Sonic bei den Olypischen Spielen: Rio 2016* wieder nur eine Minispielsammlung. Doch ebenjene Minispiele haben mir durchaus Spaß gemacht, vor allem zusammen mit anderen Mitspielern. **7**

Eine routinierte Fortsetzung, die allerdings weder wirklich innovativ ist noch großartiges Gameplay vorweist. Allerdings gab es auch mal weit schlechtere Olympia-Games. Mit Schaudern denke ich an *Sydney 2000* zurück … **6**

Passt schon. Definitiv eine Minispielsammlung der besseren Sorte, bei der eigentlich nur der fehlende Online-Mehrspielermodus richtig wehtut. Routiniert, konservativ, technisch stark, tolle Produktionswerte. **7**

Miitomo (Mobile)
∅ Wertung: 6,5 // Test S. 48

Ich hatte mir von Nintendos erstem Smartphone-Auftritt eigentlich ein richtiges Spiel erwartet und nicht nur ein glorifiziertes soziales Netzwerk. Die Luft war bei mir, auch aufgrund des Free-2Play-Modells, schnell raus. **5**

So ganz ohne Smartphone zähle ich in der heutigen Gesellschaft sicherlich zu einem recht kleinen Personenkreis. *Miitomo* reizt mich allerdings schon irgendwie. Hm, muss ich mir wohl doch mal so ein Smartphone anschaffen … **7**

*Miitomo* ist das perfekte Werkzeug, um all die Smartphone-Nutzer auf der Welt auf die kommende NX-Konsole einzustimmen. Ich bin sicher, dass Nintendo da eine zusammenhängende Marketing-Strategie verfolgt. **6**

Wow, da hatte ich in dieser Meinungsmache aber echt eine Menge zu motzen! Jetzt rettet mich … eine Nintendo-App für Smartphones. Wait, what?! *Miitomo* erfüllt seine anvisierte Rolle beeindruckend kompetent! **8**

# Tolle Prämien im Shop!

## NINTENDO AMiiBO

Jahresabo-Prämien – lieferbar, solange Vorrat reicht

**Mit amiibo kannst du eine brandneue Möglichkeit entdecken, mit deinen Lieblings-Charakteren und -Spielen von Nintendo zu interagieren.** Wenn du mit einer solchen Figur den NFC-Kontaktpunkt deines Wii U Gamepads berührst, während du bestimmte Spiele spielst, werden die auf dem Chip befindlichen Daten in das jeweilige Spiel übertragen und auf verschiedenste Weise genutzt. Außerdem werden die Daten deiner Figur beim Spielen aktualisiert. So wird dein Amiibo einzigartig!

**Kompatibel mit:** Super Mario Maker, Super Smash Bros. für Wii U/3DS, Animal Crossing: Amiibo Festival, Animal Crossing: Happy Home Designer und weiteren Titeln für Wii U und New Nintendo 3DS!

## AMiiBO-TASCHEN

Leser-werben-Leser-Prämien – lieferbar, solange Vorrat reicht

**1 UP-Tasche:**
- Von Nintendo lizenziert
- Stabiles Case mit Reißverschluss
- Für bis zu 12 Amiibo-Figuren

**Block-Tasche:**
- Von Nintendo lizenziert; Soft-Case mit Tragegriff und Reißverschluss
- Für bis zu 16 Amiibo-Figuren
- Aufklappbarer Deckel als Spielbühne

## ABO? DESWEGEN:

- ✔ COOLE PRÄMIEN
- ✔ PREISVORTEILE
- ✔ VERSANDKOSTENFREI BEQUEM PER POST
- ✔ PÜNKTLICH & AKTUELL
- ✔ KEINE AUSGABE VERPASSEN!

# shop.computec.de/nzone

**Wann erscheint was?** Dank der umfangreichen N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über alle Neuerscheinungen für Wii U, 3DS und Mobile. Stand: 7. April 2016.

# Wii U

| TITEL | HERSTELLER | TERMIN |
|---|---|---|
| **April 2016** | | |
| S. 32 UPDATE Star Fox Zero | Nintendo | 22. April 2016 |
| **Juni 2016** | | |
| Lego Star Wars: Das Erwachen der Macht | Warner Bros. | 28. Juni 2016 |
| UPDATE Mario & Sonic bei den Olymp. Spielen: Rio ... | Nintendo | 24. Juni 2016 |
| UPDATE Tokyo Mirage Sessions #FE | Nintendo | 24. Juni 2016 |
| **2016** | | |
| A Cowboy's Tale | Nexis Games | 2016 |
| Mighty No. 9 | Comcept | Frühjahr 2016 |
| S. 14 NEU Paper Mario: Color Splash | Nintendo | 2016 |
| UPDATE Terraria | 505 Games | 2016 |
| The Legend of Zelda Wii U | Nintendo | 2016 |
| Yooka-Laylee | Playtonic/Team 17 | Oktober 2016 |
| **Weitere Ankündigungen** | | |
| Bloodstained: Ritual of the Night | Armature Studio | März 2017 |
| Clayfighter | Interplay | Nicht bekannt |
| Know Your Friends | Ubisoft | Nicht bekannt |
| Project Giant Robot | Nintendo | Nicht bekannt |
| **Wii U eShop: Kürzlich erschienen/bald erhältlich** | | |
| NEU Asdivine Hearts | Kemco | 07. April 2016 |
| UPDATE Assault Android Cactus | Witch Beam | 2016 |
| UPDATE Chronicles of Teddy | LookAtMyGame | 07. April 2016 |
| Earthlock: Festival of Magic | Snowcastle Games | 2. Quartal 2016 |
| NEU Epic Dumpster Bear | Log Games | 07. April 2016 |
| NEU Go Go Electric Samurai | Hexagon Games | 2. Quartal 2016 |
| UPDATE Lost Reavers | Bandai Namco | 28. April 2016 |
| UPDATE Lovely Planet | tinyBuild Games | 07. April 2016 |
| NEU Super Robo Mouse | RCMADIAX | 07. April 2016 |
| S. 36 UPDATE Star Fox Guard | Nintendo | 22. April 2016 |
| NEU The Binding of Isaac: Afterbirth | Nicalis | April 2016 |
| Volgarr the Viking | Crazy Viking Studio | 2. Quartal 2016 |
| **Wii U eShop: Weitere Ankündigungen** | | |
| NEU 6180 the moon | Turtle Cream | 2016 |
| 90's Arcade Racer | Nicalis | 2016 |
| A.N.N.E | Gamesbymo | 2016 |
| A Boy and his Blob | Majesco | Nicht bekannt |
| Action Henk | Curve Digital | 2016 |
| Aqua Moto Racing Utopia | Zordix | Nicht bekannt |
| Assault Android Cactus | Witch Beam | 2016 |
| A World of Keflings | NinjaBee | 2016 |
| S. 24 NEU Axiom Verge | BlitWorks | 2016 |
| Aztez | Team Colorblind | Nicht bekannt |
| Back to Bed | Bedtime Digital Games | 2016 |
| Ballpoint Universe: Infinite | Arachnid Games | 2016 |
| Blood Alloy | Suppressive Fire Games | Nicht bekannt |
| Buddy & Me: Dream Edition | Sunbreak Games | Nicht bekannt |
| Chromophore: The Two Brothers D.C. | Ackkstudios | 2016 |
| Cryamore | Atlus | Sommer 2016 |
| Cult County | Renegade Kid | Nicht bekannt |
| Dance of the Damned | Nexis Games | 2016 |
| UPDATE Dex | Badland Games | 2016 |
| NEU Deer God | Mobot Studios | 2016 |
| Dot Arcade | James Montagna | 2016 |
| Dragon Fantasy: The Volumes of Westeria | Choice Provisions | Nicht bekannt |
| Dreamfall Chapters: The Longest Journey | Red Thread Studios | 2016 |
| NEU Dreii | bitforge | 2016 |
| Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara | Capcom | 2016 |
| Festival of Magic | SnowCastle Games | Nicht bekannt |
| Flavoured Cats | CW Games | 2016 |

# Wii U (Fortsetzung)

| TITEL | HERSTELLER | TERMIN |
|---|---|---|
| Forced | BetaDwarf | 2016 |
| Forgotten Memories | Psychoz Interactive | Nicht bekannt |
| Forma.8 | MixedBag | 2016 |
| Freedom Planet 2 | Galaxy Trail | Mitte 2017 |
| NEU Futuridium EP Deluxe | MixedBag | 2016 |
| UPDATE Giana Sisters: Dream Runners | Black Forest Games | 2016 |
| Guns, Gore & Cannoli | Crazy Monkey Studios | 2016 |
| Heart Forth, Alicia | Alonso Martin | 2. Hälfte 2016 |
| Hex Heroes | Prismatic Games | 2016 |
| NEU Hive Jump | Graphite Lab | 2016 |
| NEU Hollow Knight | Team Cherry | 2016 |
| Hover: Revolt of Gamers | Midgar Studio | Nicht bekannt |
| Hyper Light Drifter | Heart Machine | Nicht bekannt |
| Insanity Blade – The Arcade Experience | Casual Bit Games | Nicht bekannt |
| Jotun: Valhalla Edition | Thunder Lotus Games | Sommer 2016 |
| Kerbal Space Program | Squad | 2016 |
| NEU Kick & Fennick | Abstraction Games | 2016 |
| Knytt Underground | Ripstone | 2016 |
| Limbo | Playdead | 2016 |
| Lobodestroyo | Lefthandes Studios | 2016 |
| March of War | ISOTX | 2016 |
| Minecraft: Story Mode | Telltale Games | Nicht bekannt |
| Mini Mario & Friends: Amiibo Challenge | Nintendo | Nicht bekannt |
| NEU Mousecraft: Director's CAT | Crunching Koalas | 2016 |
| Mutant Mudds Deluxe | Renegade Kid | 2016 |
| Ninja Pizza Girl | Disparity Games | 2016 |
| UPDATE Noitu Love: Devolution | MP2 Games | 2016 |
| NEU Pinball Arcade | FarSight Studios | 2016 |
| Ping 1.5+ | Nami Tentou Mushi | 2016 |
| NEU Pixeljunk Monsters | Double Eleven | 2016 |
| Planet Diver | Fabraz | Nicht bekannt |
| Poi | Polykid | 2016 |
| Poncho | Rising Star Games | 2016 |
| Quest of Dungeons | Upfall Studios | 2016 |
| Race the Sun | Disparity Games | 2016 |
| Rive | Two Tribes | 2016 |
| Road Redemption | Darkseas Games | 2016 |
| Rynn's Adventure: Trouble in the Enchanted ... | Arcane Four | Nicht bekannt |
| Shadow Blade: Reload | Dead Mage | Nicht bekannt |
| Shantae: Half-Genie Hero | WayForward | 2016 |
| Shiness: The Lightning Kingdom | Focus Home Interactive | 2016 |
| Shutshimi | Choice Provisions | 2016 |
| Slain! | Digerati Distribution | 2016 |
| Songs of Seven | Enlightened Games | 2016 |
| Soul Axiom | Wales Interactive | 2016 |
| NEU Super Meat Boy | BlitWorks | 2016 |
| Swap Fire | Midnight Status | Nicht bekannt |
| The Girl and the Robot | Nicht bekannt | 2016 |
| The Minotaur | Ratalaika Games | Nicht bekannt |
| The Next Penelope | Aurelian Regard/Blitworks | 2016 |
| The Unlikely Legend of Rusty Pup | Nicht bekannt | 2016 |
| Trine 3 | Frozenbyte | Nicht bekannt |
| Twisted Fusion | Leuvision | 2016 |
| U Craft | Nexis Games | 2016 |
| Whoa Dave! | Gaijin Games | 2016 |
| Windup Knight 2 | Robot Invader | 2016 |
| Wonder Flick | Level-5 | 2016 |
| Zombie Vikings | Zoink Games | 2016 |
| **Wii U Virtual Console: Kürzlich erschienen/Bald erhältlich** | | |
| NEU Wario Land: The Shake Dimension | Nintendo | 07. April 2016 |
| **Wii U Virtual Console: Weitere Ankündigungen** | | |
| Mario Slam Basketball | Nintendo | Nicht bekannt |

# 3DS/Mobile

| TITEL | HERSTELLER | TERMIN |
|---|---|---|
| **April 2016** | | |
| S. 44 Mario & Sonic bei den Olymp. Spielen: Rio ... | Nintendo | 08. April 2016 |
| S. 38 Yo-kai Watch | Nintendo | 29. April 2016 |
| **Mai 2016** | | |
| UPDATE Fire Emblem Fates: Herrschaft | Nintendo | 20. Mai 2016 |
| UPDATE Fire Emblem Fates: Vermächtnis | Nintendo | 20. Mai 2016 |
| **Juni 2016** | | |
| S. 16 NEU Kirby: Planet Robobot | Nintendo | 10. Juni 2016 |
| Lego Star Wars: Das Erwachen der Macht | Warner Bros. | 28. Juni 2016 |
| S. 20 UPDATE Zero Time Dilemma | Aksys Games | 28. Juni 2016 |
| **2016** | | |
| NEU Disney Art Academy | Nintendo | 15. Juli 2016 |
| Dragon Quest VII: Fragmente der Vegangenheit | Square Enix | 2016 |
| Dragon Quest VIII: Die Reise des verwunsch... | Square Enix | 2016 |
| S. 22 UPDATE Metroid Prime: Federation Force | Nintendo | Sommer 2016 |
| Mighty No. 9 | Comcept | Frühjahr 2016 |
| S. 18 UPDATE Monster Hunter Generations | Capcom | Sommer 2016 |
| Pokémon Mond | Nintendo | Ende 2016 |
| Pokémon Sonne | Nintendo | Ende 2016 |
| S. 24 NEU Rhythm Paradise: Megamix | Nintendo | 2016 |
| UPDATE Sonic Boom: Feuer und Eis | Sega | 27. September 2016 |
| Yu-Gi-Oh! | Konami | Sommer 2016 |
| **Weitere Ankündigungen** | | |
| 7th Dragon III – Code: VFD | Sega | Nicht bekannt |
| Corpse Party: Blood Covered ... Repeated Fear | XSEEED | Nicht bekannt |
| Disney Magical World 2 | Disney Interactive | Nicht bekannt |
| Dragon Ball Z: Extreme Butoden | Bandai Namco | Nicht bekannt |
| Dragon Quest Monsters Joker 3 | Square Enix | Nicht bekannt |
| Dragon Quest XI | Square Enix | Nicht bekannt |
| Etrian Odyssey 5 | Atlus | Nicht bekannt |
| Great Ace Attorney | Capcom | Nicht bekannt |
| Inazuma Eleven Go Galaxy | Level-5 | Nicht bekannt |
| Monster Hunter Stories | Capcom | Nicht bekannt |
| New Atelier Rorona: The Origin Story of ... | NIS | Nicht bekannt |
| One Piece: Super Grand Battle X | Bandai Namco | Nicht bekannt |
| Pac-Man & die Geisterabenteuer 2 (Retail) | Bandai Namco | Nicht bekannt |
| S. 11 Phoenix Wright: Ace Attorney 6 | Capcom | Nicht bekannt |
| Puzzle & Dragons X | GungHo Online Ent. | Nicht bekannt |
| Shift DX | Rising Star Games | Nicht bekannt |
| Shin Megami Tensei IV Final | Atlus | Nicht bekannt |
| Story of Seasons 2 | Marvelous | Nicht bekannt |
| Tales of the World: Reve Unitia | Bandai Namco | Nicht bekannt |
| Theatrhythm: Dragon Quest | Square Enix | Nicht bekannt |
| The Snack World | Level-5 | Nicht bekannt |
| Yo-kai Watch 2 | Level-5 | Nicht bekannt |

# 3DS/Mobile (Fortsetzung)

| TITEL | HERSTELLER | TERMIN |
|---|---|---|
| **3DS eShop: Kürzlich erschienen/bald erhältlich** | | |
| NEU Fire Emblem Fates: Offenbarung | Nintendo | 09. Juni 2016 |
| NEU Witch Hero 2 | Circle Entertainment | 07. April 2016 |
| Volgarr the Viking | Crazy Viking Studio | 2. Quartal 2016 |
| **3DS eShop: Weitere Ankündigungen** | | |
| AeternoBlade 2 | Corecell | 2016 |
| Antipole DX | Saturnine Games | 2016 |
| UPDATE Azure Striker Gunvolt 2 | Inti Creates | Sommer 2016 |
| Boxboy! One more Box | Nintendo | Nicht bekannt |
| Child's Mind | Unit DTH | Nicht bekannt |
| NEU Chase | Arc System Works | Nicht bekannt |
| NEU Dan McFox: Head Hunter | Lightwood Games | 2016 |
| Dragon Fantasy: The Volumes of Westeria | Choice Provisions | Nicht bekannt |
| Dragon Fantasy | The Muteki Corporation | 2016 |
| NEU Futuridium EP Deluxe | MixedBag | 2016 |
| Great Detective Pikachu | Nintendo | Nicht bekannt |
| Grinsia | Nicalis | 2016 |
| Harvest December | Circle Entertainment | Nicht bekannt |
| Johnny Dynamite | Enjoy Gaming | Nicht bekannt |
| Langrisser Re: Incarnation – Tensei | Aksys Games | 19. April 2016 |
| NEU Lifespeed | Wee Man Studios | 2016 |
| Lionel City Builder 3D: Rise of the Rails | Big John Games | 2016 |
| Mini Mario & Friends: Amiibo Challenge | Nintendo | Nicht bekannt |
| Moon Chronicles (Episode 1) | Renegade Kid | 2016 |
| Moon Chronicles (Episode 2) | Renegade Kid | 2016 |
| UPDATE Noitu Love: Devolution | MP2 Games | 2016 |
| Mutant Mudds 2 | Renegade Kid | 2016 |
| Quest of Dungeons | Upfall Studios | 2016 |
| Saber Rider and the Star Sheriffs | Team Saber Rider | 4. Quartal 2016 |
| Shakedown Hawaii | Vblank Entertainment | Nicht bekannt |
| Shantae: Risky's Revenge – Director's Cut | Wayforward | 2016 |
| Shutshimi | Choice Provisions | 2016 |
| Strike Force Foxx | Big John Games | 2016 |
| Swords & Soldiers 3D | Circle Ent. | 2016 |
| Tappingo 2 | Goodbye Galaxy Games | 2016 |
| The Legend of Kusakari | Nnooo | Nicht bekannt |
| The Unlikely Legend of Rusty Pup | Nicht bekannt | 2016 |
| Thorium Wars: Attack of the Skyfighter | Big John Games/3PM Games | 2016 |
| Treasurenauts | Renegade Kid | 2016 |
| Whoa Dave! | Gaijin Games | 2016 |
| Zero Time Dilemma | Aksys Games | Sommer 2016 |
| **3DS Virtual Console** | | |
| Harvest Moon 3 | Natsume | Nicht bekannt |
| **Mobile** | | |
| NEU Pokémon CoMaster | Nintendo | Nicht bekannt |
| S. 07 Pokémon Go | Nintendo | 2016 |

## YOOKA-LAYLEE (Wii U)

**Hersteller:** Playtonic/Team 17 **Genre:** Jump & Run **Termin:** Oktober 2016

## SONIC BOOM: FEUER & EIS (3DS)

**Hersteller:** Sega **Genre:** Jump & Run **Termin:** 27. September 2016

# STAR FOX ZERO

N-ZONE
AMIIBO
Wii U HIT

**Action** Das Star-Fox-Team ist wieder da – diesmal unter dem Kommando von Platinum Games. Wir haben uns in den Arwing gesetzt und Barrel Rolls am laufenden Stück gemacht.

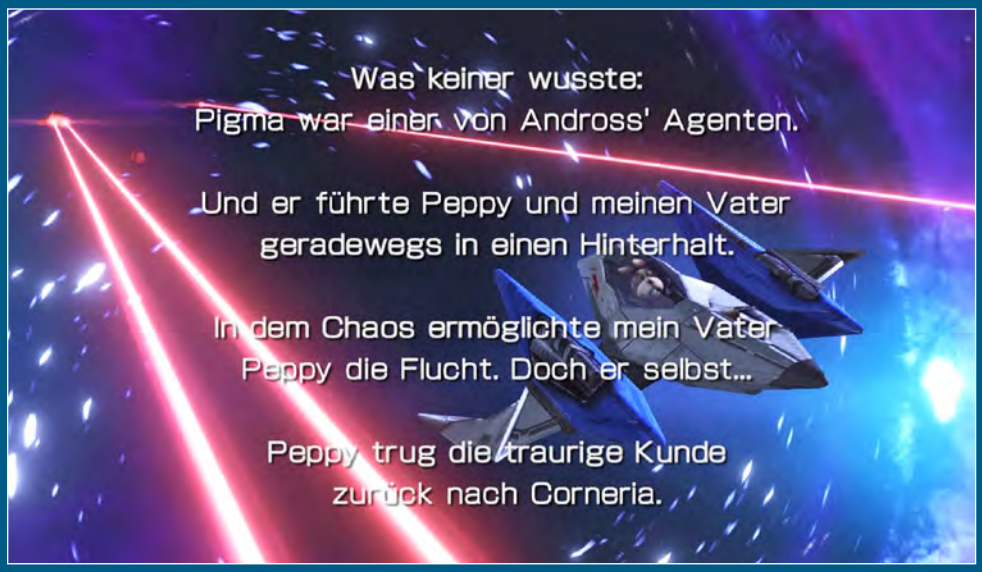
Outsourcing – eine Geschäftsmethode, die in der Videospielbranche bereits seit vielen Jahren Anwendung findet. Auch Nintendo ist hier kein unbeschriebenes Blatt, geht doch beispielsweise die *Metroid Prime*-Reihe oder die jüngsten Teile von *Donkey Kong Country* für Wii U auf das Konto der Retro Studios. Anhand dieses extrem erfolgreichen Beispiels wird deutlich, dass hinter dem negativ behafteten Begriff nicht immer etwas Schlechtes stecken muss. Big N ist das nur zu bewusst, weshalb sie vor wenigen Jahren nicht davor zurückgeschreckt sind, eine Fortsetzung zum Action-Kracher *Bayonetta* auf die Wii U zu hieven – entwickelt von niemand anderem als Platinum Games. Trotz der vergleichsweise eher geringen Verkaufszahlen hat sich die Kollaboration gelohnt: *Bayonetta 2* gehört klar zu den besten Spielen auf Nintendos aktueller Konsole. Dieses Bündnis wird jetzt erneuert, denn mit *Star Fox Zero* steht nun das nächste neue Projekt in den Startlöchern, bei dem Platinum Games maßgeblich involviert ist.

## Neu aufgelegter Klassiker

Über den Beinamen des Science-Fiction-Überfliegers und die zeitlich genaue Ansiedlung im Universum des *Star Fox*-Kosmos wurde im Vorfeld viel spekuliert. Jetzt aber, wo das Spiel erhältlich ist, sind die Würfel gefallen: bei *Star Fox Zero* handelt es sich in fast jeglicher Hinsicht um eine Neuauflage von *Star Fox 64*, hierzulande besser bekannt als *Lylat Wars*. Eine gute Wahl, wird dem Action-Spiel für das Nintendo 64 doch nach wie vor die Rolle als bester Teil der Serie zugesprochen. Die Ausgangslage von *Star Fox Zero* ist demnach dieselbe: Vor vielen Jahren wandte sich der vom Weg abgekommene Wissenschaftler Andross dem Bösen zu und wurde daraufhin vom Planeten Corneria – Zentrum und Hauptstadt des Lylat Systems – verbannt. Es sollte nicht lange dauern, bis auf dem Exilplaneten Venom bizarre Aktivitäten vermeldet wurden, welche von James McCloud, Peppy Hare und Pigma Dengar untersucht werden sollten. Ein Auftrag, von dem nur Peppy heil

Ein erstes Tutorial mit euren Kameraden bringt euch die Steuerung des Arwings bei. Das ist auch bitter nötig, denn bei der Kontrolle hat sich so einiges getan.

Star Fox to the Rescue! Der Anflug auf Corneria City ist in jeglicher Hinsicht von *Lylat Wars* inspiriert – und das ist nur eine der vielen Gemeinsamkeiten.




**Zu Beginn werdet ihr mit einem Monolog von Fox über die bisherigen Ereignisse des Spiels in Kenntnis gesetzt.**

wieder nach Corneria zurückfinden sollte. Mit dem Wissen, dass Andross eine riesige Invasionsarmee um sich geschart hatte und die Zeichen unwiderruflich auf Krieg standen. Fünf Jahre später liegt es nun an Fox McCloud und seinem neu aufgestellten Team, diesen Konflikt siegreich zu beenden. An dieser Stelle kommt dann endlich ihr ins Spiel.

## Geteilte Ansicht

Anders als auf dem N64-Original startet euer interstellarer Weltraumausflug jedoch nicht auf Corneria. Bevor ihr mit eurem Arwing durch Häuserschluchten und Wasserfälle flitzen dürft, findet im Orbit zunächst ein Tutorial in Sachen Flugkunst statt. Das ist auch bitter nötig, denn *Star Fox Zero* wird nicht nur auf dem TV-Screen, sondern sehr häufig auch auf dem Bildschirm des Wii-U-Gamepads gesteuert. Während ihr auf einem Bildschirm das vor euch liegende Geschehen per Außenansicht verfolgt, seht ihr auf Mattscheibe Nummer zwei alles aus der Cockpit-Perspektive. Auch eine Bewegungssteuerung hat ihren Weg in *Star Fox Zero* gefunden. Ähnlich wie im Multiplayer-Shooter *Splatoon* könnt ihr die Gyroskop-Bedienung dazu verwenden, den Feind ins Visier zu nehmen, ohne dabei vom Kurs abweichen zu müssen – die Kontrolle des Arwings obliegt weiterhin dem linken Analogstick. Was zunächst nach einer komfortablen Funktion klingt, geht erst mit etwas Übung fließend von der Hand. Wenn euch lieber nach der altbewährten Steuerung zumute ist, dürft ihr dieses Feature aber auch deaktivieren. Richtig doof ist allerdings, dass ihr euren Arwing nur mit dem rechten Stick in Seitenlage ausrichten oder eine Barrel Roll vollführen könnt. Per Schultertaste können derartige Manöver leider nicht ausgeführt werden, was dem Flug-Feeling nicht gerade guttut. Ein vielleicht nur marginal erscheinender Kritikpunkt, der im Verlaufe des gesamten Spiels aber allgegenwärtig ist.

Was den spielerischen Part von *Star Fox Zero* anbelangt, bewegt sich der Titel so nahe an der offensichtlichen Vorlage vom Nintendo 64, wie es nur irgendwie möglich ist. Den vor euch liegenden Level fliegt ihr also quasi automatisch ab, ähnlich wie im vergleichbaren *Sin and Punishment: Successor of the Skies* für die Wii. Euren Arwing dürft ihr innerhalb dieses Korridors aber frei bewegen – oder eher gesagt ihr müsst, denn pausenlos werdet ihr mit Hindernissen und feindlichen Fliegern konfrontiert, denen es auszuweichen/die Stirn zu bieten gilt. Also perfekte Bedingungen für Weltraumfüchse!

## Lückenhaftes Gameplay

An dieser Stelle merkt man sehr deutlich, wie außerordentlich gut es den Entwicklern gelungen ist, die Essenz eines *Star Fox*-Titels in ein neues Spiel zu verpacken, ohne dass es dabei altbacken wirkt. Obwohl die Stages an sich recht kurz sind und nur wenige Minuten andauern, ist es fast schon unmöglich, alle versteckten Items und Abkürzungen auf Anhieb zu finden. Um Letztere überhaupt aufstöbern zu können, gilt es oftmals, diverse Bedingungen zu erfüllen. Ob nun ein versteckter Schalter oder eine Mindestmenge an abgeschossenen Gegnern: Wenn ihr die Alternativroute aufdecken wollt, müsst ihr euch in *Star Fox Zero* ganz schön anstrengen und euch an einzelnen Stages mehrmals versuchen. Als zusätzliche Herausforderung kommt hier noch hinzu, dass ihr pro Level insgesamt fünf Medaillen erhalten könnt, welche besonders schwer zu ergattern sind. Um nicht jedes Mal aufs Neue beginnen zu müssen, falls ihr im aktuellen Durchlauf eine übersehen habt, können im Story-Modus alle freigeschalteten Levels direkt ausgewählt werden. Habt ihr das Hauptspiel einmal durchgezockt, wird der Arcade-Modus freigeschaltet. Hier müsst ihr das Game nicht nur in einem Ruck durchziehen und dabei möglichst viele Punkte anhäufen, sondern auch möglichst selten das Zeitliche segnen, denn im Hintergrund tickt erbarmungslos eine Stoppuhr. Damit sind die besten Voraussetzungen geschaffen, um für die Online-Bestenlisten den Wettbewerb um die vorderen Plätze ganz gehörig anzuheizen.

**Das Objekt der Begierde ist nicht nur bei blauen Igeln sehr gefragt. Mit diesen Medaillen schaltet ihr separate Extramissionen mit anderen Fahrzeugen frei.**

## Zwiespältiger Fuhrpark

Der Arwing ist dabei nicht die einzige Maschine, die ihr im Verlaufe des Spiels steuert. Wird ein Konflikt mal nicht direkt im Weltraum ausgetragen, stehen die Chancen außerordentlich gut, dass ihr im Landmaster oder Gyrowing Platz nehmt. Der Panzer ist bereits aus den Vorgängern bekannt und wurde von Slippy jüngst mit einem temporär zur Verfügung stehenden Flugmodul versehen. Das zehrt allerdings ganz gehörig an eurer Boost-Anzeige, weshalb immer nur kurze Flüge drin sind, etwa um einen Abgrund zu überqueren. Der Gyrowing hingegen ist gerade erst vom Stapel gelaufen – und hätte dort ehrlich gesagt auch gerne bleiben können. Das Fluggerät weist zwar viele Merkmale eines Kampfhubschraubers auf, doch von rasanter Action im Arwing-Stil sind die Einsätze mit dem Gyrowing Lichtjahre entfernt. Wenn man Scheinwerfern ausweichen und ausfahrbare Direct-i-Roboter-Schaltflächen bedienen muss, erinnert *Star Fox Zero* in solchen Momenten eher an ein Action-Adventure denn ein Shoot 'em Up. Zugegeben, diese Abschnitte sorgen definitiv für Abwechslung und sind alles andere als misslungen. Zweifelsohne kann man sie aber jetzt schon zu den Levels zählen, welche Profis auf ihrem Flug durch den Arcade-Modus definitiv meiden werden.

Auf der Gegenseite gibt es im Spiel natürlich auch Missionen, die in Sachen Inszenierung und Spielbarkeit zum Besten gehören, was man jemals vom Sternenfuchs gesehen hat. Zu erwähnen sind hier an allererster Stelle die effektreichen Raumschlachten, an denen Fox und sein Team teilnehmen. Großkampfschiffe werden von dicken Laserstrahlen in ihre Einzelteile zerlegt, kleinere Jäger liefern sich überall halsbrecherische Dog Fights – so brisant hat man den Konflikt um das Lylat System noch nie gesehen. Typisch für Platinum Games sind auch die riesigen Bosse des Spiels eine Klasse für sich. Einige von ihnen kennt man bereits aus dem ersten *Star Wing* vom Super Nintendo, andere wiederum sind völlig neu. Einfach so vom Himmel pusten könnt ihr die Gesellen nicht. Stattdessen wollen Schwachpunkte ausfindig gemacht werden, welche ihr dann gezielt unter Feuer nehmt. In Gestalt des wohlbekannten Star-Wolf-Teams, die lieb gewonnenen Antagonisten der Serie, kommt es auch innerhalb von regulären Missionen gerne mal zu einem kurzen Stelldichein. Ausgetragen werden diese Duelle im All-Range-Mode – innerhalb eines festgelegten Areals könnt ihr hier nun auch Wendemanöver fliegen und so eure Verfolger abschütteln. Da in der Zukunft kein Platz mehr für eine nützliche Radarfunktion vorhanden ist, müsst ihr euer Ziel selbst im Auge behalten. Haltet ihr die ZL-Schultertaste gedrückt, fixiert ihr euren Blick auf euren Verfolger, das Missionsziel oder was das Spiel sonst gerade für besonders wichtig erachtet. Damit ihr jetzt nicht gegen eine vor euch liegende Wand fliegt, solltet ihr einen Blick auf das Touchpad werfen, um die Flugbahn aus dem Cockpit verfolgen zu können. Eine im Grunde nützliche Funktion, die aber unweigerlich für Übersichtsprobleme und Verwirrung sorgen wird. In ganz üblen Fällen kommt es einem so vor, als würde man im Auto alle paar Sekunden runter auf das Gaspedal schauen. Welche Konsequenzen das für den Straßenverkehr hat, könnt ihr euch selber denken.

Den Gigarilla haltet ihr mit der ZL-Funktion im Auge. Passt währenddessen aber auf, in welche Richtung ihr fliegt.

## Bei Licht betrachtet …

Im Vorfeld wurde lang und breit über die grafischen Qualitäten des Spiels gesprochen. Ausschlaggebend hierfür waren die erstmals der Öffentlichkeit präsentierten Spielszenen, in denen *Star Fox Zero* eine nicht ganz einwandfreie Figur machte. Viele Effekte waren mau, einige Texturen erweckten den Anschein, als handele es sich bei ihnen nur um temporäre Platzhalter. Jüngste Szenen vor einigen Monaten brachten schon etwas mehr Licht ins Dunkel, sahen Star Fox und seine Truppe nun doch weitaus ansprechender aus. Das fertige Produkt kann dieses Niveau zwar halten und wurde einer flüssigen Performance wegen nicht noch einmal heruntergeschraubt, ein grafisches Meisterwerk ist *Star Fox Zero* jedoch nicht geworden. Dafür sind vor allem viele Planetenoberflächen einfach nicht detailreich genug. Optisch am meisten geboten

Was ist rot und leuchtet auf? Schwachpunkte vom Bossgegner natürlich! Es reicht allerdings nicht aus, diesen spinnenartigen Boliden einfach nur zu Fall zu bringen.

Die deutsche Sprachausgabe ist nicht in die Hose gegangen, doch werden sich Serienveteranen schwer tun, auf das englische Original zu verzichten.

Dicke Raumschiffe wie dieser rote Brocken vertragen mehrere Treffer, ehe es auf eurem Punktekonto landet.

wird definitiv im Weltraum, wenn es auf allen Seiten so richtig schön kracht, ohne dass es plötzlich unangenehm anfängt zu ruckeln. Sogar im Mehrspielermodus für zwei Piloten bleibt das Geschehen jederzeit flüssig. Allerdings stoßt ihr hierbei nicht mit zwei Arwings im Verbund in den Raum vor, sondern nehmt in ein und demselben Cockpit Platz. Während ein Spieler mit einem Pro Controller die Kontrolle über das Steuer übernimmt (und zudem über eine eigene Kanone verfügt), kümmert sich sein Mitstreiter am Touchpad einzig und allein um die Hauptbewaffnung des Raumgleiters. Ein besonders gut eingespieltes Team kann sich auf diese Weise einen echten Vorteil verschaffen und damit vielleicht sogar die lang ersehnte Medaille erspielen. Die Sounduntermalung des Spiels setzt größtenteils auf viele Remixes bekannter Melodien, etwas stutzig werden darf man aber angesichts der Sprecher – die sind nämlich allesamt deutsch und machen ihre Arbeit recht professionell, ihre Wahl ist teilweise aber nur bedingt passend getroffen. Das Spiel liegt zwar multilingual vor, doch um auch die anderen Sprachen zu Gehör zu kriegen, müsst ihr die Wii U in den Einstellungen auf die jeweilige Landessprache umstellen. Ein mehr als umständlicher Trick, der eigentlich der Vergangenheit angehören müsste.

## Mission erfüllt

Platinum Games ist bekannt dafür, regelmäßig hochklassige Spiele zu entwickeln. Von einigen Gurken mal abgesehen (*The Legend of Korra* etwa), gibt es im Grunde kein Spiel, das die Siegesserie mit unterdurchschnittlicher Qualität versauen könnte. Eine Siegesserie, die mit *Star Fox Zero* weiter fortgesetzt wird. Sieht man mal über die „nur“ gute Qualität der Grafik und die Defizite bei der Steuerung hinweg, vereint *Star Fox Zero* alle Eigenschaften in sich, die man mit der altgedienten Reihe in Verbindung bringt. Jeder Level im Spiel ist mit der für das Genre besonders nötigen Sorgfalt designt worden, um sicherzustellen, dass man erst nach mehreren Durchläufen die versteckten Geheimnisse findet. Auch die Jagd nach dem persönlichen oder weltweit in Konkurrenz stehenden Highscore ist ungemein motivierend und sorgt dafür, dass ihr mit Fox McCloud mehr als nur einmal eine Runde durchs All düsen werdet. Für ein Shoot 'em Up weist das Spiel sogar eine vergleichsweise recht lange Spielzeit auf. Bis ihr euren ersten Angriff auf Venom hinter euch gebracht habt, vergehen gut und gerne zwei bis drei Stündchen. Klar, das ist wahrhaftig nicht viel, aber für ein wiederum so kurzweiliges Spiel echt nicht wenig. Nicht vergessen werden dürfen dabei auch die Schauplätze, die euch während des Spielens entgangen sind. Auf unserem ersten Durchflug haben wir von insgesamt 20 verschiedenen Locations beispielsweise nur elf zu Gesicht bekommen und gerade einmal neun magere Goldmedaillen aufgestöbert. Das spricht vielleicht weniger für unsere fliegerischen Fertigkeiten, dafür aber umso mehr für *Star Fox Zero*, das in diesem Jahr zu den klaren Pflichtkäufen auf der Wii U gehört. Gebt also nicht auf, vertraut euren Instinkten und steigt fix in euren Arwing.

**Marco Cabibbo**

Eines der Downlights des Spiels: Die Abschnitte mit dem Direct-i-Roboter nehmen zu viel Tempo aus dem ansonsten sehr rasanten und flotten Spiel.

**MEINUNG**
Marco Cabibbo

**„Der G-Diffuser läuft auf vollen Touren – genauso wie allabendlich meine Wii U.“**

Es ist immer ein gutes Anzeichen, wenn Platinum Games mit einem neuen Spiel beauftragt wird – das hat man zuletzt an Toptiteln wie *Bayonetta 2* und prima Action-Games à la *Transformers: Devastation* gemerkt. Die Jungs und Mädels wissen einfach, was die Fans wollen – scheinbar wussten sie auch, dass ich mir einfach nur einen geistigen Nachfolger zu *Lylat Wars* gewünscht habe. Genau das habe ich dank toll designter Levels, vieler verschiedener Routen und des erzeugten Suchtgefühls nach dem perfekten Highscore auch bekommen. Über so manch aufgezwungenes oder unnötiges Feature wie die Gyroskop-Steuerung kann ich da gerne hinwegsehen. Und jetzt entschuldige ich mich, ich habe noch ein Hühnchen mit Andross zu rupfen …

## Star Fox Zero

**Termin:** 22. April 2016
**Hersteller:** Nintendo
**Entwickler:** Nintendo/Platinum Games
**USK-Freigabe:** ab 12 Jahren
**Preis:** ca. 40 Euro

**GRAFIK** 7

Nicht alle Ecken im Universum sind schön. Insgesamt haben die Entwickler aber ein ansehnliches Spiel auf die Wii U gezaubert.

**SOUND** 8

**Sprache/Text:** Multilingual
Von den zunächst ungewöhnlich klingenden, deutschen Sprechern mal abgesehen überzeugt die Soundkulisse auf der ganzen Linie.

**STEUERUNG** 7

**Pro-Controller:** ☑ **Wii-Zubehör:** ☐
**Besonderheiten:** Wechsel zwischen TV und Touchpad
Das Fluggefühl haben die Macher super hinbekommen, doch einige Gyroskop-Features wirken doch sehr arg aufgesetzt.

**EINZELSPIELER** 8

**Schwierigkeitsgrad:** mittel/schwer (stufenlos)
Das Spielvergnügen ist an sich sehr kurz, doch zahlreiche Routen und die Jagd nach dem Highscore sorgen für dauerhaften Spielspaß.

**MEHRSPIELER** 7

**Spieler online:** - **Spieler offline:** 2
Rasante Mehrspielerschlachten gibt es nicht, dafür aber eine sehr schöne Koop-Funktion.

**PRO / CONTRA**

- ✚ Toll umgesetztes *Star Fox*-Gameplay
- ✚ Vielzahl von Routen und Levels
- ✚ Viele gut versteckte Goldmedaillen
- ✚ Koop-Funktion für zwei Spieler
- ✚ Diverse Fahrzeuge mit Fähigkeiten
- ➖ Recht öde Gyrowing-Missionen
- ➖ Einige unpassende Sprecherstimmen
- ➖ Bewegungssteuerung nicht immer genau

**WERTUNG/FAZIT**

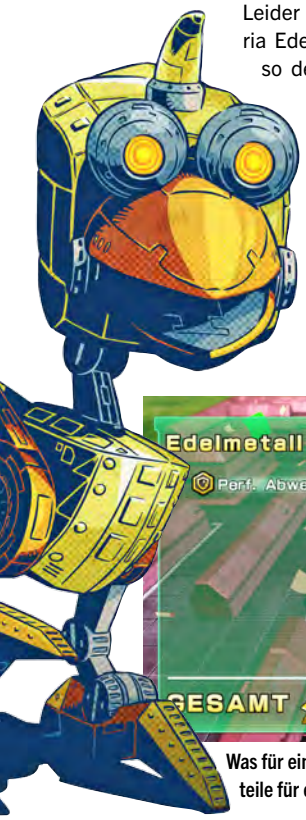
**85**

**„Mission erfüllt: Platinum Games zeigt, was ein gutes *Star Fox*-Spiel braucht!“**

# STAR FOX GUARD

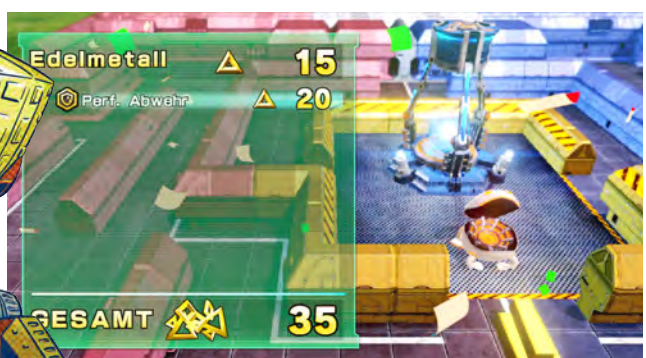
**Strategie** Toadschwerenot! Peppy und sein Onkel Grippy werden von einer Roboterarmee überrannt. Da helfen nur noch … Überwachungskameras.

Ja, ihr habt richtig gelesen. Weder die galaktische Flotte von Corneria noch das Star-Fox-Team stehen in dem eigenständigen Spiel *Star Fox Guard* bereit, um euch tatkräftig zu unterstützen. Das auf der E3 2014 von Shigeru Miyamoto enthüllte Spiel trägt zwar den Namen von Nintendos Vorzeige-Fuchs im Titel, hat mit klassischer Weltraum-Action aber nicht wirklich was am Hut. Stattdessen verdient ihr euch daheim auf Corneria als Mitarbeiter eines Schürfunternehmens für Rohstoffe eine goldene Nase. Leider gehört Corneria Edelmetalle & Co., so der Name eures Arbeitgebers, niemand anderem als Grippy Toad, dem schusseligen Onkel von Slippy Toad. Da der eifrige Unternehmer anscheinend Besseres zu tun hat als auf seine eigene Firma zu achten, hat er euch engagiert, um auf dem Gelände für Ordnung zu sorgen. Faul mit dem 3DS im Gepäck eine Nachtschicht nach der anderen zu schieben ist in *Star Fox Guard* aber nicht drin: Gierige Roboter haben es auf eure Fabrik abgesehen und versuchen gewaltsam, Grippys Unternehmen zu ruinieren.



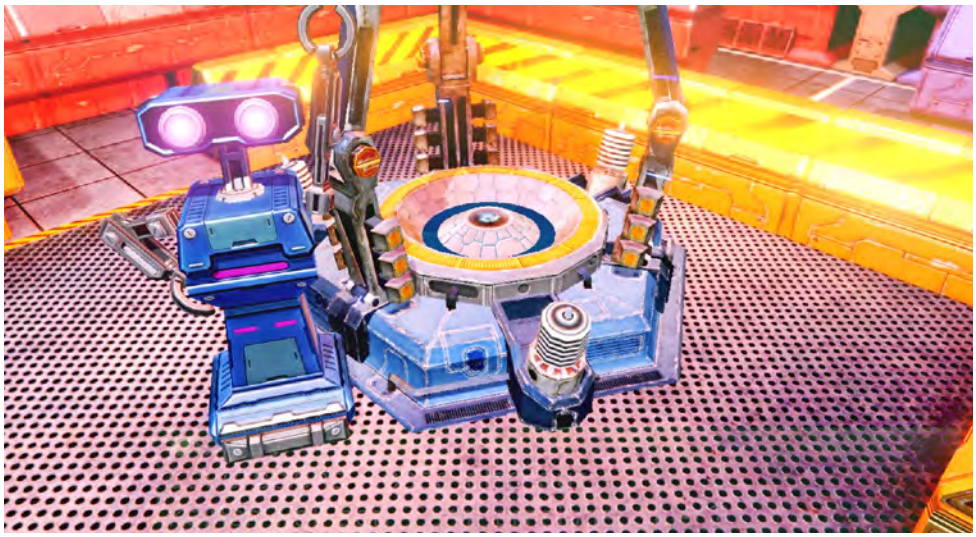
## Odyssee auf Corneria

Um euch gegen die mechanischen Invasoren zur Wehr zu setzen, nehmt ihr jetzt nicht Platz im Cockpit eures geliebten Arwing, sondern hinter der Schaltzentrale von zwölf verschiedenen Überwachungskameras. Mit ihrer Hilfe seid ihr in der Lage, jeden Winkel eures verzweigten Fabrik-Areals im Auge zu behalten. Jeweils eine Hauptkamera steht dabei immer im Mittelpunkt eures Fernsehers, die Momentaufnahmen der restlichen Videogeräte werden gleichzeitig um den Hauptschirm herum angezeigt. Um von einer Ansicht auf die nächste zu wechseln, müsst ihr die jeweilige Kamera auf der Übersichtskarte des Touchpads antippen. Logischerweise ist das natürlich immer die Kamera, auf der ihr gerade einen feindlichen Roboter erspäht habt und diesen nun mit der eingebauten Laserkanone zu Altmetall verarbeitet. Gelingt es den Blecheimern, euren Energieturm im Zentrum einzureißen, ist das Spiel verloren. Damit wären sowohl Spielziel als auch Gameplay im Tower-Defense-Stil eigentlich schon erklärt, gäbe es da nicht so einige Spielkniffe, die *Star Fox Guard* etwas mehr Tiefe verleihen als man zunächst glauben möchte. Beispielsweise dürft ihr vor dem Beginn der Runde nicht nur die Position der zwölf Kameras verschieben, sondern auch ihre Ausrichtung festlegen. Solch kleinlich wirkende Veränderungen werden schnell nötig,




Was für ein netter Frosch: Re:bot sammelt alle übriggebliebenen Einzelteile für euch auf, die ihr anschließend verwerten dürft.

Extramissionenen und neue Waffen werden nach und nach von euch freigeschaltet. Auf diesen dicken Brummer hier werdet ihr noch eine Zeitlang warten müssen.



So niedlich die kleinen Roboter auch aussehen, wollen sie euch doch nur schaden. Daher lautet die Devise: Feuer frei!

denn nach den eher harmlosen Tutorial-Abschnitten rollen die Roboter von allen Seiten heran. Die Invasoren teilen sich dabei in zwei Sorten auf, von deren es wiederum mehrere Typen gibt. Angreifer sind hauptsächlich darauf programmiert, euren Turm auszuschalten, Störer hingegen wollen euch beim der Verteidigung stören und haben es unter anderem auch auf eure Kameras abgesehen.

### Resteverwertung

Gelingt es euch, eine Welle erfolgreich abzuwehren, macht sich euer eigener Froschrobter Re:bot auf den Weg und sammelt die liegengebliebenen Schrottteile für euch ein. Die landen aber nicht auf Grippys persönlichem Konto, sondern können von euch dazu verwendet werden, das eigene Equipment der Basis aufzubessern. Flugfähige Kameras oder solche mit Röntgen-Fähigkeiten erwiesen sich als weitaus nützlicher als die Standardausführung. Völlig unverständlich ist bei *Star Fox Guard* allerdings die Entscheidung, den Kamerawinkel nicht mithilfe der Bewegungssteuerung des Gamepads verändern zu können. Gerade bei so einem Spiel hätte sich dies wunderbar angeboten – idealerweise noch mit einem schnellen Wechsel der Kamera per Tastendruck. Da das Spieltempo insgesamt aber eher gemächlich abläuft, tut es auch die normale Bedienung per Analogstick. Die Online-Anbindung von *Star Fox Guard* verschafft euch zusätzlich noch die Gelegenheit, eigene Invasionshorden zu erstellen. Dazu wählt ihr einfach einen Level aus, legt den genauen Ort und den Erscheinungszeitraum der Roboter fest und ladet eure Stage anschließend hoch, damit sich andere Spieler daran versuchen können. Erhältlich ist *Star Fox Guard* entweder als kostenlose Beigabe in der ersten Edition von *Star Fox Zero* oder als eigenständiges Spiel für knapp 15 Euro. Wahlweise entweder als Retail-Version mit Verpackung oder im eShop. Eine Warnung an alle eingeschworenen Disc-Sammler: Der Retail-Version liegt lediglich ein Download-Code bei, mit dem ihr euch das komplette Spiel herunterladen könnt. **Marco Cabibbo**

Kamera Nummer 4 wird gerade von euch bedient, doch bei Position 1 nähert sich schon Verstärkung. Passt also immer gut auf.

**MEINUNG**
Marco Cabibbo

**„Big Robot is watching you – *Star Fox Guard* ist ein harmloses Vergnügen."**

Ganz ehrlich: ich war anfangs ziemlich ernüchtert, als nach der vergleichsweise langen Entwicklungszeit klar wurde, dass *Star Fox Guard* nicht viel mehr war als ein eine Tower-Defense-Variante im *Star Fox*-Universum. Die Umsetzung ist Nintendo aber besser gelungen als ich zunächst befürchtet hatte. Das Aufgebot an unterschiedlichen Robotern ist groß und variantenreich, weshalb man frühzeitig drauf achten muss, wo man welche Kamera platziert. Auch das Erstellen eigener Invasoren übers Internet ist eine prima Idee und erinnert stark an *Super Mario Maker*. Für 15 Euro geht *Star Fox Guard*, besonders als kostenlose Beigabe zu *Star Fox Zero*, völlig in Ordnung. Mehr Geld solltet ihr für das insgesamt doch recht simple Spielchen aber definitiv nicht hinblättern.

## Star Fox Guard

**Termin:** 22. April 2016
**Hersteller:** Nintendo
**Entwickler:** Nintendo
**USK-Freigabe:** ab 12 Jahren
**Preis:** ca. 15 Euro

**GRAFIK** 6
Die gegnerischen Roboter sind nett designt worden, Areal und Interface sind aber nur durchschnittlich, die Levels gar ein wenig langweilig.

**SOUND** 7
**Sprache/Text:** Deutsch
Genau wie *Star Fox Zero* ist das Spiel komplett auf deutsch vertont worden, die Soundkulisse ist aber weit weniger spektakulär als im Hauptspiel.

**STEUERUNG** 7
**Pro-Controller:** ☐ **Wii-Zubehör:** ☐
**Besonderheiten:** -
Immer wieder müsst ihr mit eurem Blick zwischen Gamepad und Fernseher wechseln. Die Steuerung der Kamera ist dabei recht präzise.

**EINZELSPIELER** 7
**Schwierigkeitsgrad:** leicht/mittel
Tower Defense auf der Wii U mit einigen netten Ideen und schicken Extrawaffen, aber leider nicht allzu viel Langzeitmotivation.

**MEHRSPIELER** -
**Spieler online:** - **Spieler offline:** -
Einen richtigen Multiplayer gibt es in *Star Fox Guard* nicht. Ihr dürft aber eigene Invasionshorden für andere Spieler erstellen oder von anderen ausprobieren.

**PRO / CONTRA**
- ☐ Freispielbare Missionen und Waffen
- ☐ Unterschiedliche Level-Konstellationen
- ☐ Eigene Invasionsroboter im Multiplayer
- ☐ Nette Roboterdesigns
- ☐ Spielprinzip wirkt ausgelutscht
- ☐ Insgesamt doch ein wenig zu leicht
- ☐ Grafisch ziemlich öde
- ☐ Abwechslungsreichtum nicht sehr hoch

**WERTUNG/FAZIT**

**70**

**„Insgesamt ein eher mageres TD-Spielchen, das sich dank netter Ideen noch rettet."**

# YO-KAI WATCH

**Rollenspiel** Ticktack! Kommt unter der Decke hervor, denn in *Yo-kai Watch* ist nun immer Geisterstunde – und zwar eine der knuffigen Art!

Alles in eurem beschaulichen Leben wird sich durch einen kleinen Spaziergang im Wald ändern. Eigentlich wolltet ihr nur Käfer für ein Schulprojekt fangen, doch was ihr trefft, übersteigt alles, was die Schule euch lehren kann: Whisper, ein komischer Kauz und zudem ein Yo-kai-Butler, zeigt euch die große Welt aus einer ganz anderen Perspektive. Überall findet ihr mit eurer Yo-kai-Watch neue Geisterfreunde – und die braucht ihr auch um Lenzhausen vor bösen Mächten zu beschützen.

## Aufstieg zum Yo-kai-Meister

Es sind Sommerferien in Lenzhausen und jedes Kind genießt das in vollen Zügen. Für ein Schulprojekt sollt ihr – und ja, auch die Mädchen – einige seltene Krabbeltierchen sammeln. Da eure Siedlung nicht gerade viel dieses begehrenswerten Guts hergibt, beschließt ihr, im nahen Wald weiterzusuchen. Hier findet ihr zwar so einiges, nur keine Käfer. Allen voran einen alten Münzautomaten, der euch regelrecht zwingt, ihn mit Geld zu füttern. Heraus kommt – wie in einem schlechten Traum – ein Geist. Um genau zu sein: Whisper, ein Yo-kai-Butler erster Güte. Mit dabei hat er eine Uhr, die dafür sorgt, dass ihr nicht nur ihn, sondern auch alle anderen Yo-kai in der Stadt sehen könnt. Wie euer Charakter mögt ihr euch nun fragen, was Yo-kai überhaupt sind. Das ganze Spiel ist stark an japanische Traditionen und Lebensweisen angelehnt: Das merkt man bereits am Verhalten eures Charakters, der brav seine Schuhe am Eingang des Hauses auszieht. Der Aufbau und Stil jedes Stadtteils oder Gebäudes erinnert an einen guten Anime oder den letzten Japan-Urlaub. So könnt ihr neben der Innenstadt, eurer Siedlung, dem Villenviertel und dem Krämerbezirk auch die Altstadt erkunden, die mit ihren gewundenen Straßen und dem Berg-

**Whisper ist seit dem Spaziergang im Wald euer Butler und Freund. Auch als Schaf und Comedian macht er sich hervorragend – auch in der deutschen Fassung.**

**Stellt euch euren dunkelsten Albträumen: Mit euren Freunden gegen einen riesigen Clown kämpfen? Kein Problem, sofern ihr ausreichend trainiert habt!**

Indem ihr die Zeichen auf dem Touchscreen nachmalt, entfesselt ihr hier Bakus Ultiseelzauber „Schlafschwaden“.

Für besiegte Yo-kai – egal ob sie danach eurem Team beitreten oder nicht – erhalten alle Kumpanen Erfahrungspunkte.

aufundab am meisten Charme ausstrahlt. Ebenso asiatisch sind natürlich auch die Yo-kai, welche, anders als bei *Pokémon*, tatsächlich einen mythologischen Hintergrund besitzen. Für mehr Wissenswertes über diese Geister könnt ihr im nachfolgenden Kasten auf der nächsten Seite weiterlesen. Whisper wird euch von nun an jedenfalls auf Schritt und Tritt begleiten, denn ihr habt einen Auftrag: Lenzhausen beschützen. Schließlich sind nicht alle Yo-kai so freundlich wie euer geisterhafter Begleiter. Die Geister, die ihr auf eurem Abenteuertrip trefft, sind oftmals nur auf Chaos und Schabernack aus. Logisch, dass hilfsbereite Jungs und Mädels einschreiten müssen!

## Wer die Wahl hat …

Die beste Überzeugungskraft ist in diesem Fall ein Kampf. Doch einzig mit der Angriffskraft eurer eigenen Monsterchen lassen sich nicht alle Yo-kai bekehren. Wie einen bellenden Hund könnt ihr die Geister auch mit Essen bestechen. Pro Kampf könnt ihr diesen nur ein Item zuwerfen, wichtig ist also, die Leibspeise des zu fangenden Noch-nicht-Teammitglieds herauszufinden und auszunutzen. Habt ihr die Geisterwesen einmal in ihre Schranken verwiesen, schließen sie sich euch vielleicht sogar an und unterstützen euch fortan in künftigen Gefechten. Insgesamt dürft ihr 232 verschiedene Tierchen in euren Dienst stellen. Welche ihr findet, hängt von eurem Watch-Rang ab – mit steigendem Rang, von E bis S, steigen auch die Levels und Arten der zu findenden Yo-kai. Diese sind dabei alle eingeteilt in acht Stämme. Tapfa sind stark im Angriff, Mystikka haben besondere Techniken, Robusta glänzen mit einem hohen Defensivwert, Charmanta sind schnell und niedlich, Herziga dienen meist als Heiler, Schummriga absorbieren gerne Lebenspunkte der Gegner, Gruseliga können andere schneller beseelen und Glitschiga sind im Gegensatz dazu schwer beseelbar. Man mag zuerst nur nach dem Aussehen gehen, wer jedoch nicht auf die Art und Fähigkeit seiner Yo-kai achtet, zieht im Kampf schnell den Kürzeren.Euer

**MEINUNG**
Marco Cabibbo

**„Trotz des ähnlichen Prinzips hat *Yo-kai Watch* eine Chance verdient.“**

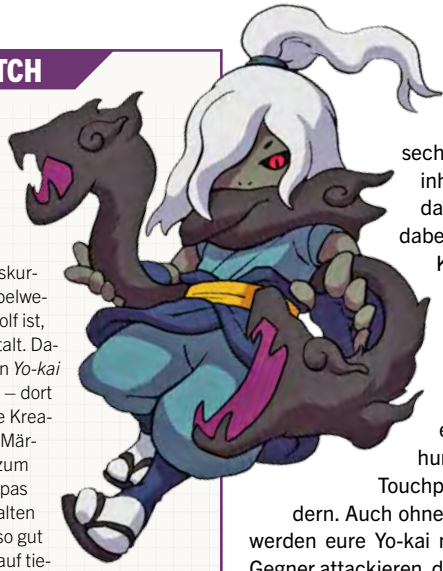
Die altersbedingte Zugehörigkeit für die Generation *Pokémon* habe ich anno 1999 nur knapp verpasst – auch wenn ich mich natürlich trotzdem auf das weltweite Phänomen eingelassen habe. Zwei Dekaden später sitzt *Pokémon* immer noch auf dem Thron, aber nicht ohne Konkurrenz. *Yo-kai Watch* hat schon in Japan mehrfach unter Beweis gestellt, dass in dem Genre noch Platz für innovative Konzepte ist. Ganz so groß durchstarten wird die neue RPG-Reihe bei uns aber wohl nicht. Dafür ist in dem Genre der „Ich fange mir Monster und kämpfe mit ihnen“-RPGs einfach zu wenig Platz in der westlichen Gamer-Kultur. Einen erfolgreichen Start wünsche ich mir für *Yo-kai Watch* aber trotzdem, denn das Spiel ist pures Gold!

Im Laden „Rund um die Uhr“ in der Altstadt könnt ihr eure Yo-kai Watch aufwerten und somit stärkere Geister antreffen. Das müsst ihr immer wieder mal vornehmen.

Jibanyan, ein Katzen-Yo-kai, den ihr auf der Straße aufgabelt, hat einen besonders starken Ultiseelangriff, der sogar mit der Stimme des Kleinen vertont wurde.

## DER URSPRUNG VON YO-KAI WATCH

**Genau wie so manches Pokémon basieren auch die Kreaturen in *Yo-kai Watch* auf einer realen Vorlage. Nun ja, eigentlich stimmt das eher nur halbwegs, wenn man es ganz genau nimmt …**



Egal ob nun Yōkai, Youkai oder wie in der deutschen Schreibweise von *Yo-kai Watch*: Am ehesten lassen sich die niedlichen, unheimlichen und auch skurrilen Monster dieses Rollenspiels mit westlichen Fabelwesen vergleichen. Was bei uns also der große böse Wolf ist, sind bei den Japanern Schreinwächter in Fuchsgestalt. Damit unterscheidet sich das thematische Konzept von *Yo-kai Watch* ganz erheblich vom großen Vorbild *Pokémon* – dort nämlich liegt der Anreiz vor allem darin, frei lebende Kreaturen zu fangen und zu zähmen. Anders als hiesige Märchengestalten sind viele Yōkai nicht einzigartig. So zum Beispiel treten die dämonischen, froschartigen Kappas oder die gefiederten Tengus in großer Anzahl auf, halten sich vor den Blicken der Menschen aber natürlich, so gut es geht, verborgen. Nicht alle Yōkai basieren dabei auf tierischen Ursprüngen. Yuki Onna etwa sind Schneefrauen, die verirrte Wanderer einfrieren, Dorotabō das japanische Äquivalent für Zombies – in diesem besonderen Falle verstorbene Bauern, die nach ihrem Tod ihr Land heimsuchen. Ihr merkt schon: kindgerecht ist die Vorlage von *Yo-kai Watch* nur bedingt. Auch im Spiel trefft ihr so einige Fabelwesen, die kaum was vom Niedlichkeitsfaktor eines Pikachu, Eneco oder Pummeluff aufweisen. Insgesamt wird das durch den sympathischen Anime-Look aber natürlich wieder wettgemacht. Ein gruseliger Ninja (siehe oben) ist also auch in *Yo-kai Watch* immer noch knuffig genug, um zwischen bunten Tierchen wie dem Knuffiwuffi (unten links) oder dem Eulusionist nicht negativ aufzufallen.

Team kann jeweils sechs Yo-kai beinhalten, drei davon sind dabei aktiv im Kampf. Diese könnt ihr jedoch je nach Belieben durch eine Drehung mit dem Touchpen verändern. Auch ohne euer Zutun werden eure Yo-kai mutig jeden Gegner attackieren, den ihr ihnen vorsetzt. Eure Rolle als Spieler besteht darin, für mächtige Angriffe zu sorgen – sogenannte Ultiseel. Diese entfesselt ihr über den Touchscreen, allerdings nicht einfach nur per Knopfdruck. Für Attacken dieser Art müsst ihr entweder Formen auf dem Touchscreen nachzeichnen, gewisse Punkte berühren oder Kreisbewegungen mit dem Stift ausführen. Neben normalen Angriffen und Ultiseel können die Yo-kai eure Gegner noch anders zu Fall bringen: durch Beseelung. Diese Technik sorgt für verschiedene Effekte beim Gegenüber. Baku die Traumfresserin beispielsweise schläfert die Kontrahenten ein. Ninzikado beseelt mit seinem Ultiseelzauber hingegen die Mitstreiter und erhöht deren Tempo. Je nach Gegner – vor allem bei den größeren Bossen – sollte man somit auf Ausgeglichenheit im Team achten. Nur auszuteilen bringt nichts, wenn der Gegner zu großen Schaden verursacht. Abhilfe kann da schon ein Heiler schaffen. Früh im Spielverlauf müsst ihr euch storybedingt mit Petzmeralda anfreunden, die für diese Rolle wie geschaffen ist. Heilung außerhalb des Kampfes gibt es so ganz nebenbei nur bei Au-kais oder durch Items. Erstere findet man fest in manchen Geschäften oder am Anfang wichtiger Dungeons. Ebenso könnt ihr nur hier oder in eurem Schlafzimmer eure Yo-kai austauschen. Überlegt euch also gut, wen ihr für welchen Boss gebrauchen könntet, und packt diesen früh genug in euer Team, damit dieser noch im Level ansteigen kann. Als wäre das noch nicht strategisch genug, kann zudem durch Fähigkeiten und Charakter der Geister das Team optimiert werden. Je nachdem welche Züge ein Charakter aufweist, greift ein Yo-kai nämlich mehr oder weniger oft an. Zu guter Letzt kann man sich natürlich auch sein Wissen aus *Pokémon* zunutze machen, denn auch in *Yo-kai Watch* gibt es ziemlich selbstverständliche Element-vor- und -nachteile.

Bei Bossgegnern wie diesem ist es besonders wichtig, eine Schwachstelle zu finden und diese sofort anzupinnen.

Mit der Linse eurer Uhr findet ihr an verschiedensten Orten neue Yo-kai. Bemerken diese euch, versuchen sie zu türmen.

### Bring mir, gib mir, fang mir!

Anders als in der großen Konkurrenz-Reihe *Pokémon* gibt es in *Yo-kai Watch* Dutzende von Nebenmissionen, die einem helfen, dem Story-Trott wieder zu entfliehen. Hier gibt es zwei Arten: Gefallen und Bitten, wobei es eigentlich keine großen Unterschiede zwischen beiden gibt. Bitten jedoch sind nach Abschluss der Quest komplett beendet, mit Gefallen kann man den Menschen der Stadt mehrfach unter die Arme greifen. Alle angenommenen, offenen, aber auch schon beendeten Quests findet ihr im Menü. Dort könnt ihr dann passend zur Aufgabe auch eine Kartenfunktion aufrufen, die euch den ungefähren Standort eures Ziels oder

**Bei den Au-kai könnt ihr eure Medaillen, also eure befreundeten Yo-kai, einsehen und in euer Team aufnehmen.**

**Vor manchen Missionen müsst ihr solche Tore passieren. Dies geht nur, wenn eure Yo-kai Watch den gleichen Rang hat.**

des Bittstellers zeigt. Euch erwarten verschiedenste Aufträge wie spezielle Fische oder Insekten fangen, mit Leuten über ihr Lieblingsnudelgericht sprechen oder als Hüter des Gesetzes Yo-kai davon abhalten, in Häuser einzubrechen. Als Lohn bekommt ihr oft Items, aber vor allem viele Erfahrungspunkte – und damit Levelaufstiege –, die eure Yo-kai im Kampf gegen gigantische Clowns oder übelgelaunte Schwabbelbacken durchaus brauchen können. Haben eure Helferlein genügend Punkte angesammelt, steht sogar einer Weiterentwicklung nichts mehr im Wege! Die Yo-kai erhalten dadurch andere, vielleicht stärkere Ultiseel-Angriffe, neue Fähigkeiten und einen höheren Rang. Eine Rückentwicklung ist dabei natürlich nicht möglich, ihr müsst euch einfach überraschen lassen oder – wenn euch euer Kämpfer bereits so gefällt wie er ist – die Entwicklung unterbrechen. Habt ihr all das erst mal verstanden und euch ein starkes Team zusammengestellt, könnt ihr eure Freunde im lokalen Modus herausfordern. Über eine Online-Anbindung verfügt *Yo-kai Watch* leider nicht, weshalb ihr euch nur mit Spielern im näheren Umkreis duellieren könnt. Insgesamt greift das Spielsystem aber auch im Multiplayer. Ganz gleich ob nun off- oder online.

## Level-5 möchte kämpfen

Erfahrung mit diesem Spielsystem haben viele schon: sich mit Tierchen anfreunden, diese trainieren und dann gegen große Bossmonster in den Kampf ziehen. Das Grundprinzip erinnert also sehr stark an das allseits beliebte *Pokémon*. *Yo-kai Watch* ist im Gegensatz zum großen Konkurrenten vielleicht weniger süß, aber auch weniger linear. Neben der Hauptstory gibt es zahlreiche Dinge zu tun und zu erledigen, die aber bei der Hauptquest wiederum helfen können. Die Umgebung ist unglaublich liebevoll und detailreich und steht damit den neuesten *Pokémon*-Teilen in keinster Weise nach. In Sachen Humor haben die Yo-kai sogar die Nase vorn, Whisper und euer Charakter werden immer wieder für einige Lacher sorgen. Neben den vielen Gags bietet das Spiel aber auch genügend Herausforderung: Einige Bosse und Gegner sind nur mit einem ausgewogenen Team zu schaffen und brauchen vielleicht selbst dann noch mehrere Anläufe, bis eine passende Strategie für den Endgegner gefunden ist. *Yo-kai Watch* hätte somit auf jeden Fall eine so große Aufmerksamkeit wie ein neues *Pokémon*-Spiel verdient. Vielleicht dient unser Test ja einigen Vollbluttrainern da draußen als Denkanstoß, den Geistern diese Chance dann auch zu geben. Verdient hätten sie es.

**Laureen Eggmann**

**Bei der Kreativität haben sich die Mannen bei Level-5 voll entfaltet. Yo-kai wie dieser Mücken-Samurai sind nur einer von vielen skurrilen Einfällen.**

**MEINUNG**
Laureen Eggmann

**„Nun ist es offiziell: Die Pokémon haben ernst zu nehmende Konkurrenz erhalten!“**

Ein *Pokémon*-Fangirl, wie ich es bin, von einer Alternative zu überzeugen, scheint ja eigentlich ziemlich unmöglich. Aber *Yo-kai Watch* hat das geschafft! Zumindest fast. *Pokémon* steht bei mir zwar immer noch auf der eins, die mal mehr, mal weniger süßen Geister haben mir jedoch gezeigt, was bei den Taschenmonstern noch so fehlt. Die wunderbaren Nebenquests, die sogar einen Sinn haben sowie Abwechslung und einen Ticken mehr Humor bieten, wie ihn Whisper hat. Für mich hat *Yo-kai Watch* auf jeden Fall einen Platz in der Ruhmeshalle der liebenswerten JRPGs verdient! Jetzt muss ich aber erst einmal weiter darüber grübeln, wie ich dieses unglaublich süße Knuffiwuffi in mein Team locke. Vielleicht sollte ich noch mehr Geld in Hundekuchen investieren …

## Yo-kai Watch

**Termin:** 29. April 2016
**Hersteller:** Nintendo
**Entwickler:** Level-5
**USK-Freigabe:** ab 6 Jahren
**Exklusiv für New 3DS:** Nein
**Preis:** ca. 40 Euro

**GRAFIK** 9
Unglaublich liebevoll und detailreich gestaltetes Spiel. Selbst die Namen der Läden auf den Schildern wurden eingedeutscht.

**SOUND** 9
**Sprache/Text:** Deutsch
Sämtliche Zwischensequenzen und Dialoge in Deutsch. Sprachausgabe ist sogar wirklich schön und höchst professionell vertont.

**STEUERUNG** 8
**Touchpad:** ☑ **Neigungssensoren:** ☐
**Mikrofon:** ☐
**Besonderheiten:** -
Manchmal vielleicht ein bisschen hakelig, vor allem das Fahrradfahren. Anonsten aber sehr genau.

**EINZELSPIELER** 9
**Schwierigkeitsgrad:** mittel
Kämpfe sind je nach Teamaufstellung mehr oder weniger einfach. Nebenher gibt es so viel zu tun, dass man kaum weiß, wo man anfangen soll.

**MEHRSPIELER** 7
**Spieler online:** - **Spieler lokal:** 2
Tretet gegen eure Freunde an und macht sie mit euren Yo-kai so richtig fertig. Leider funktioniert dies nur über lokale Funktionen.

**PRO / CONTRA**
- ✚ Unglaublich liebevoll
- ✚ Kreatives, abwechslungsreiches Monsterdesign
- ✚ Selbst abseits der Story viel zu tun
- ✚ Jede Menge Humor
- ✚ Ausgewogener Schwierigkeitsgrad …
- ✚ … aber dennoch eine Herausforderung
- ➖ Manchmal etwas schwer, Yo-kai zu „fangen“
- ➖ Zu wenig verschiedene Aktionen bei Ultiseel

**WERTUNG/FAZIT**

**89**

**„Von *Yo-kai Watch* können sich so einige RPGs eine Scheibe abschneiden!“**

# HYRULE WARRIORS LEGENDS

**Action** Ist das Schlachtengetümmel auf Nintendos Mobilkonsolen noch besser als für Wii U? Ja und zugleich nein!

Als *Hyrule Warriors* im September 2014 für Wii U erschien, standen vor allem zwei Fragen im Raum: Kann eine Mischung aus den actiongeladenen, jedoch stumpfen *Dynasty Warriors*-Kämpfen und typischen *Zelda*-Elementen funktionieren? Macht so was denn überhaupt Spaß? Nicht allzu lange danach mauserte sich das Spin-off zum Millionenseller, denn die Antwort war klar: Ja, dieser Mix funktioniert überraschend gut!

Mit *Hyrule Warriors: Legends* geht die Schlacht um Hyrule nun auf Nintendos Handheld-Geräten weiter und macht auch hier eine gute Figur, übertrifft sein Wii-U-Pendant jedoch nicht jeder Hinsicht.

## Viel, mehr, Legends

Bei *Legends* handelt es sich übrigens nicht um eine simple Portierung, inhaltlich stellt die 3DS-Version die Wii-U-Fassung nämlich deutlich in den Schatten. Nicht nur sind sämtliche bisherigen DLC-Kämpfer, -Waffen, -Storykapitel und -Abenteuerkarten bereits enthalten, die Entwickler haben sogar fünf neue Kämpfer integriert: Toon-Link, Tetra und der Leuenkönig aus *Wind Waker*, das Horrorkid aus *Majora's Mask* sowie die komplett neue, wunderbar quirlige und reichlich von sich selbst überzeugte Heldin Linkle. Insbesondere Letztere haben wir sofort ins Herz geschlossen. Nicht nur ist Linkle richtig charmant, sie entpuppt sich schnell als eine der stärksten und vielseitigsten Kämpfer in *Legends*. Schade nur, dass ihr neuer Handlungsstrang im Legenden-Modus gar so angetackert an die ursprüngliche Story wirkt. Etwas besser wirkt der zweite neue Handlungsabschnitt, der die anderen neuen Figuren in Szene setzt. Eine neue Abenteuerkarte sowie eine neue Waffe für Ganondorf hat *Legends* übrigens auch noch zu bieten. Ihr seht also schon, was auf der Wii U bereits eine Umfangsbombe war, ist nun sogar eine Super-Bombe.

## Held, wechsel' dich

Während die vielen inhaltlichen Ergänzungen natürlich sehr erfreulich sind, waren es jedoch die spielerischen Verbesserungen von *Legends*, die uns beim Testen besonders positiv auffielen. Da wären etwa die Eulenstatuen, die nun über größere Schlachtfelder verteilt sind und zu denen ihr euch mittels einer Okarina jederzeit teleportieren könnt, sobald ihr die Statuen aktiviert habt. Außerdem wurde die Spielbalance etwas

**Mit der Ocarina könnt ihr nun jederzeit zwischen den auf großen Schlachtfeldern verteilten Eulen-Statuen reisen. Doch zunächst müsst ihr diese erst aktivieren.**

**In *Hyrule Warriors* könnt ihr nicht nur mit dem bekannten *Zelda*-Helden antreten, auch die Fieslinge unterstehen eurem Kommando auf dem Schlachtfeld.**

Dank ihrer Zwillingsarmbrüste verfügt Linkle über eine gute Reichweite und hat obendrein starke Flächenangriffe parat.

Das größte Zeitgrab in *Legends* ist der motivierende Abenteuer-Modus, in dem ihr Karten im Retro-Stil erkundet.

angepasst, Angriffe auf die Schwachpunkte der gegnerischen Kommandanten werden jetzt zum Beispiel stärker belohnt. Die wichtigste Neuerung ist aber das Wechselsystem. In *Legends* zieht ihr in den allermeisten Schlachten mit mehreren Charakteren gleichzeitig in den Kampf und könnt jederzeit auf dem unteren Bildschirm in Sekundenschnelle zwischen diesen wechseln. Außerdem habt ihr die Möglichkeit, die gerade nicht von euch gesteuerten Recken mit simplen Kommandos zu befehligen. Das gewährt euch eine wesentlich bessere Kontrolle über den Schlachtverlauf, was die Frustgefahr in harten Missionen deutlich verringert.

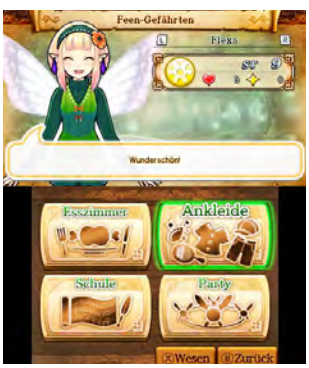
Aber auch die hilfreichen Feen-Gefährten, die ihr im Abenteuer-Modus finden könnt, wollen wir nicht unerwähnt lassen. Diese Helfer sind ebenso wie die Waffen im Spiel in verschiedene Elemente unterteilt und greifen euch im Kampf per Knopfdruck mit einem mächtigen Flächenzauber unter die Arme – sofern ihr genug Magiepunkte parat habt. Außerdem könnt ihr sie mit Nahrung in der Stufe weiterentwickeln und mit Kleidungsstücken die Statuswerte der Feen erhöhen. Beides erbeutet ihr ebenfalls in den vielen Karten des Abenteuermodus.

## Zweiklassengesellschaft

Das klingt jetzt alles sehr danach, dass *Legends* um Längen besser ist als die Ursprungsversion für die Wii U, nicht wahr? Tja, leider nicht in allen Belangen. Dass die Entwickler es geschafft haben, *Hyrule Warriors* in seiner Gänze und noch mehr auf den 3DS zu übertragen, ist durchaus beeindruckend. Allerdings ist das auf Kosten der Technik geschehen – und in dieser Hinsicht war *Hyrule Warriors* auf der Heimkonsole schon wahrlich keine Meisterleistung. Texturen, Weitsicht, Schatten, Charaktermodelle, Icons – ja, im Grunde die gesamte Grafikqualität wurde deutlich für die Handheld-Umsetzung reduziert. Sogar die Menge an gleichzeitig sichtbaren Gegnern ist geringer. Im Gegenzug läuft *Legends* auf dem New 3DS dafür bis auf seltene Ausnahmen (oder wenn ihr den 3D-Modus aktiviert) schön flüssig mit 30 Frames pro Sekunde. Fies wird es hingegen auf älteren 3DS-Modellen und dem 2DS. Obwohl hier nochmals weniger Gegner dargestellt werden, müsst ihr euch mit einer dürftigen Performance von etwa 20 FPS zufriedengeben. Zudem poppen Gegner oft sehr spät erst ins Bild. Und wenn viele Hauptmänner zugleich abgebildet werden müssen oder anderweitig viel passiert, bricht die Framerate hin und wieder sogar noch weiter ein. Auf eine 3D-Funktion haben die Entwickler bei diesen Modellen sogar ganz verzichtet, was wahrscheinlich auch besser so ist. Zur Unspielbarkeit verkommt die Performance von *Legends* auch auf älteren 3DS-Modellen zwar nicht, doch ein einwandfreies Spielerlebnis ist wahrlich anders. Da viele 3DS-Besitzer noch keinen New 3DS ihr Eigen nennen, spiegeln wir dieses doch sehr deutliche Defizit daher auch in der Wertung wider. Wer hingegen schon auf einem der neuen Modelle daddelt, kann gedanklich einige Punkte auf unsere Wertung draufschlagen, denn inhaltlich und spielmechanisch ist *Legends* ganz klar dem Urspiel für Wii U überlegen.

**Viktor Eippert**

Wenn ihr genug Magiepunkte gesammelt habt und diese dann entfesselt, gerät eure Spielfigur in einen kurzzeitigen, überaus mächtigen Kampfrausch.




Damit eure Feen-Gefährten möglichst stark werden, müsst ihr Nahrung und Kleidung für sie erbeuten.

**MEINUNG**
Viktor Eippert

**„Auf dem New 3DS super, auf den anderen Modellen nagt die Performance am Spaß."**

Es war ja zu befürchten, dass Nintendos Spaltung der 3DS-Hardwarebasis mit der Einführung des stärkeren New 3DS irgendwann zu deutlichen Versionsunterschieden führen wird. Grundsätzlich bin ich eher dagegen, wenn Nintendo Spiele exklusiv für den New 3DS veröffentlicht, da somit viele 3DS-Besitzer außen vor gelassen werden. Doch in diesem Fall wäre es vielleicht doch die bessere Wahl gewesen, denn eine eindeutig minderwertige Version vorgesetzt zu bekommen, ist ebenso blöd. Das ärgert mich ganz besonders, weil *Hyrule Warriors: Legends* ansonsten richtig klasse geworden ist und Spielspaß für Monate bietet. Doch immer wenn ich *Legends* auf meinem privaten normalen 3DS XL spiele, wird ebenjener Spielspaß von der schlechten Performance getrübt. *seufz*

## Hyrule Warriors: Legends

**Termin:** 24. März 2016
**Hersteller:** Nintendo
**Entwickler:** Omega Force/Team Ninja
**USK-Freigabe:** ab 12 Jahren
**Exklusiv für New 3DS:** Nein
**Preis:** ca. 40 Euro

**GRAFIK** 6
Optisch wird *Hyrule Warriors* auch auf den Mobilkonsolen nur durch das sehr gute Artdesign über Wasser gehalten. Texturen und Bildschärfe lassen sehr zu wünschen übrig.

**SOUND** 9
**Sprache/Text:** Englisch/Deutsch
Die grandiose Musikuntermalung wurde in *Legends* um weitere Variationen der bereits bekannten Melodien erweitert.

**STEUERUNG** 7
**Touchpad:** ☑ **Neigungssensoren:** ☐
**Mikrofon:** ☐
**Besonderheiten:** Charakterwechsel per Touchscreen
Gelegentliche Kameratücken mindern die Übersicht in den Kämpfen, ansonsten geht die Steuerung in Ordnung.

**EINZELSPIELER** 8
**Schwierigkeitsgrad:** leicht bis schwer (4 Stufen)
Dank der vielen Charaktere und Modi könnt ihr euch hier richtig schön und lang verbeißen. Wer keinen New 3DS hat, muss jedoch Abstriche machen.

**MEHRSPIELER** -
Spieler online: - Spieler lokal: -
Der in der Wii-U-Version noch verfügbare Koop-Modus hat es nicht in *Legends* geschafft. Schade, doch angesichts der Performance-Probleme wohl besser so …

**PRO / CONTRA**
- ✚✚ Toll umgesetzte *Zelda*-Elemente und -Atmosphäre
- ✚✚ Unglaublich riesiger Umfang
- ✚☐ Mehr Kontrolle dank Charakterwechsel
- ✚☐ Abenteuer-Modus sorgt für Langzeitmotivation
- ✚☐ Neue Charaktere sind eine echte Bereicherung
- ▬▬ Monotoner Spielablauf
- ▬▬ Miese Performance auf älteren 3DS-Modellen

**WERTUNG/FAZIT**

**74**

**„Unterhaltsamer Action-Ableger, mit klaren Defiziten auf älteren 3DS-Geräten"**

# MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN: RIO 2016

**Sportspiel** Olympia ist, wenn ein Klempner die Farandole tanzt und ein grüner Knuddelsaurier Speere wegfeuert. Willkommen im Igel-Rio!

Hurra, Sport! Auf einer Spielkonsole! Das ist weniger gut zum Fettwegschmelzen, funktioniert dafür aber jederzeit und wetterunabhängig. Außerdem kann man auf einer echten Aschenbahn nur selten gegen einen blauen Igel und Klempner in Latzhosen antreten, wie es Sonic und Mario seit mittlerweile über neun Jahren tun. Im November 2017 feiert Nintendos beliebte olympische Spielserie ihr zehnjähriges Jubiläum; weil im nächsten Jahr aber keine echten Wettkämpfe stattfinden, feiern wir den runden Geburtstag eben schon jetzt mit der 3DS-Version von *Rio 2016*!

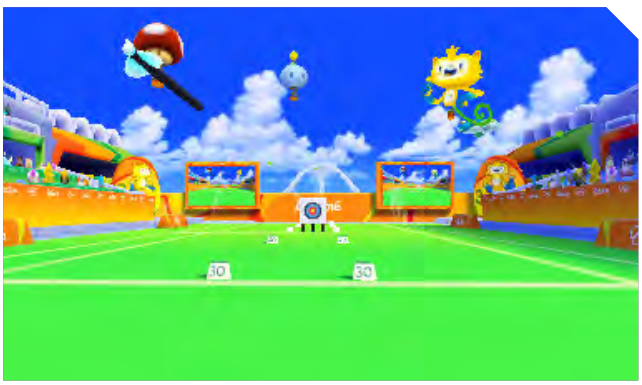
## 14-faches Gold?

In ihrem Kern ist auch die jüngste Auflage der Olympischen Sommerspiele eine Minigame-Sammlung. Und wie immer bei einem solchen Potpourri portabler Programmierkunst entscheiden über die Qualität des Titels eigentlich nur drei Faktoren: Wie viel Abwechslung bieten die Minispiele? Wie viel Spaß machen die Minispiele? Und was taugt der Rahmen, in dem sie präsentiert werden? Starten wir bei der Abwechslung: Wer spontan Bock auf ein bisschen virtuellen Sport hat, wird im schick-schnörkellosen Hauptmenü unter „Rio 2016 spielen“ fündig. Hier warten insgesamt 14 Disziplinen auf euch: Golf, Fußball, 100-Meter-Lauf, 110 Meter Hürden, Weitsprung, Speerwerfen, Schwimmen, Bogenschießen, Boxen, Tischtennis, Beachvolleyball, Reitsport, BMX und Rhythmische Sportgymnastik. Eine ordentliche Auswahl, die durch die anwählbaren und wirklich extrem unterschiedlich ausfallenden Schwierigkeitsgrade weiter verbessert wird. Mehr noch: Die Wettkämpfe kommen allesamt mit einem Plus-Modus daher. Hier wird auf ein möglichst authentisch-olympisches Sportgefühl gepfiffen und die Disziplinen erhalten einen deutlich verspielteren Arcade-Touch. Im Bogenschießen feuert man statt auf Zielscheiben etwa plötzlich auf Buu-Huus und in der Sportgymnastik hat man mit durchs Stadion sausenden Schildkrötenpanzern und Kugelwillis zu kämpfen. Kurzum: Mit 14 Sportarten ist *Rio 2016* angenehm breit aufgestellt. Und dank der zahlreichen Modifikationsmöglichkeiten gehen sämtliche Disziplinen auch noch ordentlich in die Tiefe. Abwechslung: Daumen hoch.

## Großer Sport im Handheld-Port?

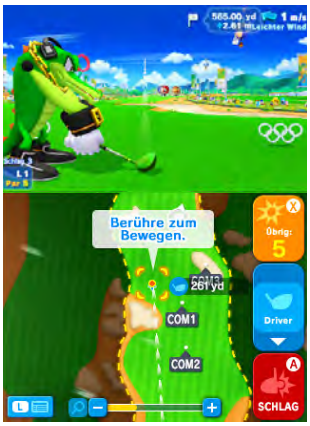
Das bringt uns zur zweiten Frage – machen die Minispiele Spaß? Unterm Strich lautet die Antwort auf jeden Fall: ja. Das liegt vor allem an der großartigen Steuerung der verschiedenen Sportarten, die allesamt auf unterschiedliche Eingabemöglichkeiten des 3DS setzen. Bei den 110 Meter Hürden, Tischtennis oder der Rhythmischen Sportgymnastik ist zum Beispiel perfektes Timing an den Buttons gefragt. Im Schwimmen oder Speerwurf müsst ihr dagegen auf dem Touchscreen eure Präzision mit dem Stylus beweisen, ohne dabei das nötige Tempo schleifen

**Wie Paläontologen in der letzten Ausgabe von *Nature* bestätigen, haben bereits Dinosaurier an olympischen Fußballturnieren teilgenommen. Hier der Beweis.**



**Beim Bogenschießen ist in natura ein ruhiges Händchen gefragt. Diese filigrane Arbeit beim Zielen fängt die 3DS-Version hervorragend ein. Top-Disziplin!**

**Die Plus-Disziplinen verlängern die Spielspaßdauer der 14 Wettkämpfe noch einmal deutlich. Ihr Remix-Ansatz bringt viel frischen Wind in die Sportarten.**




**Puuuh! Bis man beim (tollen) Golf den richtigen Schwung raushat, dauert es.**

zu lassen. Beim BMX-Fahren, Fußball oder Golf sind komplexe, vielseitige Kommandos und Reflexe nötig. So stellt Nintendo nicht nur 14 starke Disziplinen auf die Beine, sondern sorgt auch noch dafür, dass sich (fast) keine der Wettkämpfe spielerisch ähneln. Jede einzelne Sportart ist ein rundes, in sich abgeschlossenes Ding, das man wenigstens einmal starten sollte. Natürlich gibt es einige Disziplinen, die – auch unabhängig vom persönlichen Geschmack – den meisten Spaß machen. Fußball und Golf überzeugen etwa mit ihrem schieren Umfang und Tiefgang. Das Bogenschießen erweist sich als fein designter 3DS-Balanceakt, bei dem insbesondere während der weiten Distanzen Geschwindigkeit lange nicht so wichtig ist wie Präzision. Das eher zähe Boxen und das sich endlos hinziehende Beachvolleyball kommen beim Thema Sportgaudi eher auf den hinteren Plätzen ins Ziel und dürften von den meisten Spielern einmal angetestet und dann nie wieder gestartet werden.

## Nahkampfgeist

Etwas merkwürdig ist die Tatsache, dass wir in den Disziplinen stets nur mit einer kleinen Riege der Mario- und Sonic-Helden an den Start gehen dürfen. Wann immer wir uns für einen Wettbewerb entscheiden, trifft das Spiel für uns eine Vorauswahl, aus der wir dann unseren endgültigen Kandidaten bestimmen. Und nein, das kann unmöglich daran liegen, dass Nintendo nur passende Figuren in bestimmten Sportarten auftreten lassen möchte – nicht solange Mario als Paradebeispiel für grazilen Ausdruckstanz einer der möglichen Athleten in der Rhythmischen Sportgymnastik ist! Der lokale Mehrspielermodus für bis zu vier Mann ist dagegen eine feine Sache. Wenn man sich mit einer kleineren Auswahl möglicher Charaktere arrangieren kann, genügt sogar ein einziges Spiel für ein Duell mit vier Teilnehmern via Download-Funktion. Andernfalls braucht jeder ein eigenes Modul. Das ist olympisch fair! Gar nicht geht dagegen das Fehlen eines Online-Multiplayers – und das bei einer Vorlage, die so sehr auf internationales und freundschaftliches Kräftemessen setzt. Dafür bringt *Rio 2016* aber immerhin ein paar Online-Ranglisten mit, in denen ihr eure Ergebnisse in allen Disziplinen mit den Bestwerten eurer Freunde oder der famosesten Spieler weltweit vergleichen könnt. Wenn ihr also sehen wollt, wie eure gefühlt großartige Leistung von ein paar japanischen Irrsinnsspielern pulverisiert wird, schaut doch mal in diese Option rein. Uns hat sie nicht geschadet. Heul.

## Go for Gold!

Und wie steht es nun mit der Präsentation von *Rio 2016*? Eigentlich prima! Die kunterbunte Olympia-Welt des Spiels harmoniert super mit dem *Mario & Sonic*-Flair. Die Grafik passt, die Minigames sind technisch sauber und das virtuelle Publikum auf den Rängen sorgt für eine prickelnde Atmosphäre. Hier ist reichlich Liebe in die Gestaltung geflossen, selbst bei winzig kleinen Details, die man als Spieler locker übersehen kann – und sei es nur der jubelnde Pilzkopf in der ersten Reihe. Nirgends kommt das besser rüber als beim Modus „Auf nach Rio“. Hier erlebt ihr als euer Mii ein sportliches Einzelspieler-Abenteuer auf dem Weg zu den Olympischen Spielen – komplett mit Level-up-Trainingslagern, Power-up-Outfits und jeder Menge Social-up-Gesprächen mit drolligen Mario- und Sonic-Charakteren. *Rio 2016* ist seichte, aber gute Unterhaltung, der neben dem letzten Biss eigentlich nur der Online-Mehrspielermodus fehlt. **Benjamin Kegel**

**Das hier ist übrigens Kollege Marco, der sich auf seine erste Trainings-Session im Storyline-Modus vorbereitet. Klamotten sind da fast schon wie Doping.**

**MEINUNG**
Benjamin Kegel

### „Ich bin ein 3DS-Leistungssportler“

Gut, *Rio 2016* ist jetzt kein Spiel, wegen dem ich drei Tage vor dem Gaming-Laden durchmache und auf die allererste Verkaufsminute warte. Aber es bleibt ein lockeres, entspanntes Mini-Sportfest, das immer wieder für eine schnelle Runde Spaß zu haben ist. Ich persönlich habe den 3DS nach etwa einer halben Stunde Dauerspiel regelmäßig zur Seite gelegt, nur um dann doch wieder ein Ründchen Bogenschießen oder Rhythmische Sportgymnastik zu zocken – meine beiden Lieblingsdisziplinen. Neben dem Amiibo-Support zum Boosten von Marios oder Sonics Fähigkeiten bietet *Rio 2016* mit dem Taschen-Marathon übrigens noch eine weitere Zusatzfunktion. Der ist zwar eigentlich nur ein glorifizierter Schrittzähler für die Hosentasche, kredenzt euch aber immerhin ein bisschen echte sportliche Betätigung.

## Mario & Sonic: Rio 2016

**Termin:** 8. April 2016
**Hersteller:** Nintendo
**Entwickler:** Sega
**USK-Freigabe:** ab 0 Jahren
**Exklusiv für New 3DS:** Nein
**Preis:** ca. 40 Euro

**GRAFIK** 8

Das schaut aber gut aus! Die optische Pracht ist eine der größten Stärken des 3DS-*Rio*. Tolle Figuren, saubere Animationen und ein Publikum, das mitfiebert. Fein!

**SOUND** 8

**Sprache/Text:** Deutsch
Steht nur einen kurzen Schritt hinter der Grafik, aber noch sehr stramm im 8er-Bereich. Auch hier gilt: Die Akustik trägt das Sportspiel mit ins Ziel.

**STEUERUNG** 8

**Touchpad:** ☑ **Neigungssensoren:** ☑
**Mikrofon:** ☐
**Besonderheiten:** -
Die Steuerung ist in fast allen Minigames spätestens nach einigen Trainingseinheiten technisch perfekt. Deswegen sind aber nicht alle Minigames auch gut.

**EINZELSPIELER** 7

**Schwierigkeitsgrad:** normal/schwer (min. 2 Stufen)
Brennt schnell aus, einige der Disziplinen regenerieren sich aber auch zügig wieder und verlocken immer wieder zu einer neuen schnellen Runde Spaß.

**MEHRSPIELER** 7

**Spieler online:** - **Spieler lokal:** 2-4
Es gibt einen lokalen Download-Modus für bis zu vier Mann. Yay! Es gibt keinen Online-Modus. Buh! Buuuh!

**PRO / CONTRA**

- ✚ 14 Disziplinen mit reichlich Bonus-Spielspaß
- ✚ Technisch erstklassig programmiert
- ✚ Putziger Mii-Storymodus
- ✚ Fußball und Golf sind besonders stark
- ✚ Mit lokalem Download-Multiplayer
- ➖ Einige Minigames sind schnell ausgezehrt
- ➖ Boxen und Beachvollyball? Gääähn!
- ➖ Kein Online-Modus zu Olympia? Das ist schade!

**WERTUNG/FAZIT**

**73**

**„Klar eine der besseren Minispielsammlungen, die vor allem beim Charme Gold holt!“**

Die Reihenfolge, wie eure Charaktere, aber auch die Gegner ziehen könnt ihr hier sehen. Rusty ist sehr flott und sollte daher immer sofort an die Front geschickt werden.

Auch überdimensionale Gegner wie dieser fallen euch früher oder später zum Opfer.

# STELLA GLOW

**Rollenspiel** Man gebe eine Prise Humor, großbusige Damen und das Paradebeispiel eines Helden in einen Kessel und verrühre dies. Fertig ist der JRPG-Hit!

Da hat Atlus mal wieder in seinem RPG-Kochbuch geschmökert und ein wirklich nettes Spiel zubereitet. Ganz traditionell kann in *Stella Glow* rundenweise Monstern in den Hintern getreten werden. Und das auch noch für einen höheren Zweck! Wie so oft muss der Held die Welt retten, diesmal mit der Hilfe von vier Hexen, die sich die Macht der Musik zu eigen gemacht haben.

## Es war einmal …

… ein Junge namens Alto. Dieser lebte zusammen mit Lisette und ihrer Mutter in einem kleinen Dorf, in dem er vor drei Jahren völlig ohne Erinnerung erwachte. Alles scheint friedlich und harmonisch, doch nicht von Dauer: Die Hexe des Chaos, Hilda, verwandelt sämtliche Bewohner zu Kristall. Nur Alto und Lisette versuchen, dies zu verhindern, und stoßen auf neue Kräfte. Lisette wird kurzerhand zur Wasserhexe und Alto zu einem „Conductor", einem Dirigenten sozusagen. Zusammen mit diversen Rittern aus der Hauptstadt des kleinen Reichs müssen nun die anderen drei Hexen – Wind, Feuer und Erde – gefunden werden. Klingt leichter, als es am Ende ist, denn alle Hexen sind Damen – und damit nicht immer leicht zu handeln. Die eine ist naiv wie ein kleines Kind, besessen von dem Gedanken, eine Hafenstadt beschützen zu müssen, eine andere wiederum eingebildet und hochnäsig – eine Folge der Bewunderung von vielen Fans. Warum tut man sich das an, mag man sich nun fragen. Um die Kristallisation von Hilda umzukehren, braucht man nun mal die Macht von vier Hexen, die gemeinsam dann ein Lied anstimmen müssen. Denn Musik ist ein großer Bestandteil von *Stella Glow* und findet auch in den Kämpfen immer wieder Anwendung.

## Sing um dein Leben!

Das Kampfsystem ist wie schon erwähnt traditionell-rundenbasiert. Dabei gibt es eine bestimmte Reihenfolge, in der die verschiedenen Teilnehmer des Kampfes vorrücken und angreifen können und jeder Charakter hat gewisse Vor- und Nachteile. Rusty, einer der Ritter aus der Hauptstadt, ist zum Beispiel besonders schnell und kann weiter auf dem Schlachtfeld

Mit voranschreitendem Spielverlauf schließen sich neben den Rittern und Hexen immer mehr Charaktere eurer Gruppe an. Eine große Auswahl im Kampf ist somit garantiert.

Um die Hexen auf seine Seite zu ziehen, muss Alto ihre Herzen von schlechten Gedanken befreien, etwa das von der gutgläubigen Hexe Popo.

Wenn Windhexe Popo ihr Lied anstimmt, müssen sich Gegner in Acht nehmen. Sie trifft dabei mehrere Ziele auf einmal und verursacht enormen Schaden.

ziehen als die meisten. Sein Kollege Archibald hingegen ist etwas langsamer, braucht somit lange um beim Gegner schlussendlich anzukommen. Doch wenn er mal da ist, steckt er auch für die anderen gut ein und teilt noch besser aus. Noch wichtiger als die werten Ritter in nicht so strahlender Rüstung sind aber die Hexen, die euch nach und nach unterstützen. Diese können mithilfe diverser Lieder großen Flächenschaden anrichten, ohne eure Mitstreiter zu verletzen. Zusammen mit Alto können dann noch mächtigere Zauber entfesselt werden, die zum Beispiel alle Gegner auf dem Feld einfrieren. Wie man sich aber denken kann, stecken die Mädels nicht allzu viel Schaden ein, was einen Bodyguard wie Archibald nötig macht.

### Nutze den Tag!

Entgegen dem relativ traditionellen Kampfsystem hat Atlus ein etwas neuartigeres Zeitmanagement eingebaut. Hierbei gibt es zwei Sparten: Free Time, also Freizeit, und Mission Time, die Zeit für Story und Missionen. In eurer Freizeit könnt ihr erkunden gehen, den Hexen neue Lieder beibringen oder das Band zu euren Mitstreitern festigen. Vor allem Letzteres ist wichtig, denn nur so lernen die meisten von ihnen bestimmte Fertigkeiten. Ebenso könnt ihr aber auch kleinere Aufträge annehmen, die euch etwas Geld in die Kasse spülen. Auch ein Conductor muss eben arbeiten für seine Kohle, die er dann etwa beim Shoppen auf den Kopf hauen kann. Neben Waffen und Rüstung könnt ihr mit eurem hart verdienten Geld auch Edelsteine kaufen und herstellen, die euren Waffen spezielle Fähigkeiten oder Statuswerte verleihen. Schuften lohnt sich also! In jedem dieser seltenen Freizeitabschnitte könnt ihr drei dieser Aktionen ausführen, wählt also mit Bedacht. Einkaufen könnt ihr jedoch auch direkt am Anfang der Misson Time. Insgesamt hat Atlus damit eine schöne Mischung aus Tradition und frischen Elementen geschaffen, die zusammen mit der Story, dem ausgewogenen Schwierigkeitsgrad, den tollen Anime-Sequenzen und dem ständig einrieselnden Humor ein wirklich feines RPG ergeben. ■ Laureen Eggmann

Auf der Karte findet ihr die verschiedenen Missionen. Der grüne Punkt ist die Hauptstadt, gelbe Punkte sind Storyfortsetzungen, blaue sind Übungs- und rote Kampfmissionen.

Eure Freizeit könnt ihr euch einteilen, wie ihr wollt. Auf der Karte der Hauptstadt findet ihr dazu alles, was ihr erledigen könnt oder müsst.

**MEINUNG**
Laureen Eggman

**„Vier Hexen zusammentrommeln? Kein Problem – I'm gonna catch 'em all!"**

Nach meinen persönlichen Rollenspielflops wie *Return to Popolo Crois* und *Legend of Legacy* hat mich *Stella Glow* wirklich begeistert. Die Story ist keine allzu abgenutzte Idee, das Kampfsystem lässt einem wirklich Zeit zum Planen und die Musik brennt sich gnadenlos ins Hirn. Ja, ab und zu stirbt man, dann muss man die gesamte Mission neu machen, aber das spornt nur dazu an, die Taktik umzustellen. Meistens klappt es dann auch aufs zweite Mal. Dennoch wäre ein einstellbarer Schwierigkeitsgrad sinnvoll gewesen, ebenso eine einstellbare Kampfgeschwindigkeit. Aber ansonsten ist *Stella Glow* ein wirklich gutes JRPG.

## Stella Glow

**Termin:** 11. März 2016
**Hersteller:** Atlus
**Entwickler:** Imageepoch
**USK-Freigabe:** ab 12 Jahren
**Exklusiv für New 3DS:** Nein
**Preis:** ca. 40 Euro

**GRAFIK** 7
Dialoge im Anime-Stil, ebenso diverse Cutscenes. Der Rest der Optik ist liebevoll aber nicht allzu detailreich gestaltet.

**SOUND** 8
**Sprache/Text:** Englisch
Immer wieder werden Songs bei gewissen Events gespielt, die durchaus zum Ohrwurm taugen.

**STEUERUNG** 8
**Touchpad:** ☑ **Neigungssensoren:** ☐
**Mikrofon:** ☐
**Besonderheiten:** -
Simples und funktionierendes System. Da es rundenbasiert ist, muss man sich bei der Steuerung seiner Charaktere nicht hetzen.

**EINZELSPIELER** 7
**Schwierigkeitsgrad:** mittel/schwer (stufenlos)
Die Story kann euch stundenlang fesseln. Missionen und Kämpfe sind dabei stets ausgewogen und nicht übertrieben häufig.

**MEHRSPIELER** -
**Spieler online:** - **Spieler lokal:** -
Per Streetpass könnt ihr diverse Gegenstände von anderen Spielern erhalten. Ansonsten war es das aber in puncto Interaktion mit anderen Spielern.

**PRO / CONTRA**
- ✚✚ Traditionelles, durchdachtes Kampfsystem
- ✚✚ Keine ausgelutschte Story-Idee
- ✚☐ Viel Humor, Gute Musik
- ✚☐ Großer Umfang
- ✚☐ Interessante Charaktere …
- ☐ … von denen manche aber klischeebehaftet sind
- ☐ Kein einstellbarer Schwierigkeitsgrad
- ☐ Spieleinstieg etwas zäh

**WERTUNG/FAZIT**

**82**

**„Guter Startpunkt für Genre-Neulinge und auch für Profis mehr als einen Blick wert"**

# MiiTOMO

Mobile

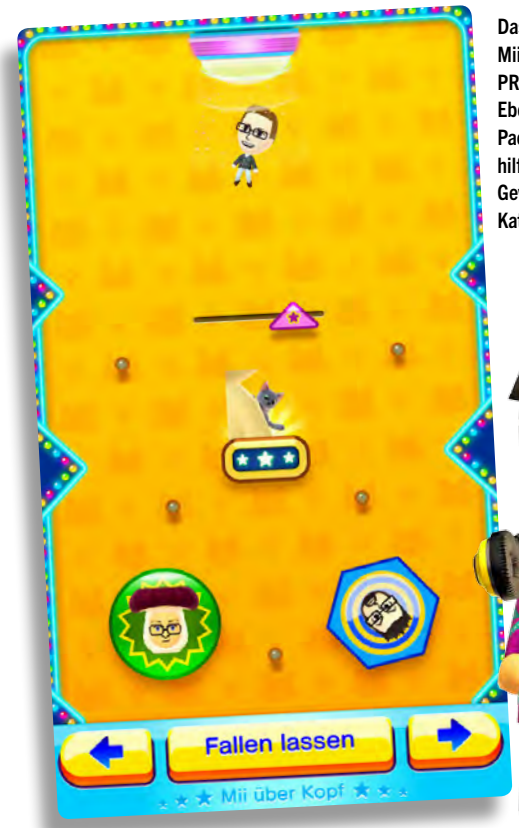
**Social Media** Frohlocket, frohlocket: Die allererste Schwammerlland-Software für euer Smartphone ist da! Wir haben Nintendos *Miitomo*-App komplett durchgecheckt.

**OMG Bild!!! *Miitomo* kommt nicht nur mit einem unfassbar unterhaltsamen Foto-Baukasten daher, es bastelt pro Tag auch noch automatisch einen Schnappschuss eures Mii.**

Nintendo ist schon so ein Früchtchen! Da lassen die Kollegen zwar monatelang in verschiedenen Intensitätsstufen verlauten, dass man an der allerersten hauseigenen Smartphone-App überhaupt arbeitet, doch worum genau es sich dabei handelt, wollten die Pilzkönigreich-Programmierer nicht verraten. Alles streng geheim, alles ganz verschwiegen! Entsprechend unbedarft sind wir dann auch Nintendos Einladung gefolgt, um in ihrem europäischen Firmenhauptquartier in Frankfurt die mysteriöse App auszuprobieren. Das haben wir dann auch getan. Bis in die letzte Ecke. Und das, obwohl wir zuvor nicht viel mehr kannten als den Namen des kleinen Smartphone-Programms: *Miitomo*!

## Miitmachen

Was ist *Miitomo*? Zunächst mal eine Zusammensetzung aus „Mii“ und „tomo“, was aus dem Japanischen übersetzt „Freund“ bedeutet. Der Begriff fasst den Inhalt der App perfekt zusammen: *Miitomo* ist ein Social-Media-Hub für euch und euren Freundeskreis. Stellt euch einfach vor, Facebook würde als Dorf dargestellt werden: Jeder Nutzer hat sein eigenes Häuschen, passend eingerichtet zu seiner Persönlichkeit. Alle eure Freunde und auch ihr selbst seid als drollige Figuren sichtbar; eben als Miis! Mit dessen Gestaltung startet eure virtuelle Karriere in Nintendos App – und zwar ausgesprochen umfangreich! Neben den Einstellungen für seine Stimme, sein Gesicht und seine Klamotten legt ihr nämlich auch die Charaktereigenschaften eures Smartphone-Bewohners fest. Seid ihr eher ein extrovertiertes Energiebündel, das stets gut gelaunt durch die Welt hüpft? Oder passt zu euch mehr der ruhige, introvertierte Grübler, der lieber bei einer Tasse Tee entspannt, als auf eine laute Fete zu gehen? Alles ist machbar – und hat später direkten Einfluss zum Beispiel auf die Körpersprache oder die Wohnungseinrichtung eures Mii. Sollte euch euer gewähltes Outfit irgendwann nicht mehr gefallen, keine Sorge: Das Klamottengeschäft der App hat jeden Tag eine frische Auswahl an neuer Kleidung für euch im Angebot. Bezahlen könnt ihr die allermeisten davon mit *Miitomo*-Münzen.




**Das hier ist das Mii von Nintendos PR-Veteran, Harald Ebert. In diesem Pachinko-Minispiel hilft er uns beim Gewinnen unseres Katzen-Outfits!**

**Miitomo-Münzen, Platin-Medaillen für ganz spezielle Outfits, Minigame-Spielscheine – es gibt viel zu sammeln!**

**Hier besucht gerade ein Pilzkopf aus Nintendos Presseteam den guten Ben in seinem *Miitomo*-Haus. Das ist nett!**

**Die Auswahl in der Outfit-Boutique wechselt jeden Tag. Schaut ruhig öfters vorbei, vielleicht gibt's was Neues!**

### Kommentar in bar

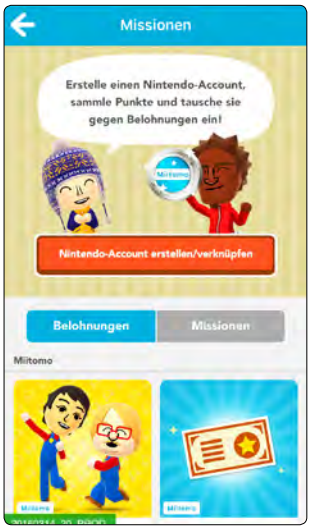
*Miitomo*-Münzen? Was ist das denn? Ganz einfach: die wichtigste Währung in *Miitomo*. Mit ihr kauft ihr einen Großteil der virtuellen Gegenstände, mit denen ihr euer ebenso virtuelles Leben ausschmücken dürft. Sie lassen sich relativ einfach verdienen – bereits für das erste Login pro Tag bekommt ihr einen Batzen Geld. Wer es ganz eilig hat, der darf sich die Münzen auch im Paket für ein paar echte Euro in der sonst komplett kostenfreien App kaufen. Meistens verdient ihr Münzen aber durch die Interaktion mit euren *Miitomo*-Freunden. Das kann zum Beispiel ein Kommentar auf einen Post sein oder auch die Beantwortung einer der Fragen, die euch *Miimoto* in schöner Regelmäßigkeit stellt.

### Thread mit Charakter

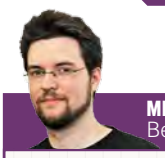
Und genau hier zeigt sich zum ersten Mal die inhaltliche Genialität der Nintendo-App: Dadurch, dass die Software eure Meinung zu Themen wissen will wie etwa „Was hast du letztes Wochenende gemacht?" oder „Was würdest du mit 10.000 Euro anstellen, wenn du sie an einem Tag ausgeben müsstest?", verwickelt sie euch und eure Freunde immer wieder in einen schönen Schwatz. *Miitomo* motiviert zum Reden, zum Austauschen von Ideen und Meinungen. Gleichzeitig moderiert und lenkt die App durch ihre Fragestellung auch den Gesprächsfluss automatisch in eine lockere und für alle Beteiligten angenehme Richtung. Sollte eine der *Miitomo*-Fragen doch mal zu persönlich werden, könnt ihr sie statt öffentlich für alle eure Freunde auch unter vier Augen mit nur mit einem bestimmten Kumpel klären oder sie auch komplett ignorieren. Das werdet ihr aber nur selten tun wollen, denn die Konversation in *Miitomo* macht richtig gute Laune! Zwar handelt es sich dabei eigentlich nur um einzelne Thread-Posts, wie ihr sie aus einem Internetforum oder von einem Smartphone-SMS-Gesprächsverlauf kennt. Aaaaber: Weil alle Posts der teilnehmenden Miis mit ihrer drolligen Computerstimme vorgetragen werden, sind die Thread-Vorträge einfach saulustig!

### Euer Leben in der Hand

Mehr noch: Jedes Mii unterstreicht seine Worte mit passender Körpersprache. Über 9.000 emotionale Reaktionen hat Nintendo ihnen bisher schon auf den Leib geschneidert und hängt damit jedes Facebook-Emoticon ab! Apropos: *Miitomo* unternimmt smarterweise nicht den zum Scheitern verurteilten Versuch, gegen den Social-Media-Giganten anzutreten. Stattdessen baut Nintendos App auf Netzwerken wie Twitter und eben Facebook auf. Ihr könnt dort zum Beispiel eure Einträge verlinken. Oder eure witzigen Fotos, die ihr mit *Miitomo* aufnehmen und wie in einem Comic für euer Mii gestalten könnt. Auch Freunde könnt ihr über Facebook importieren. Noch besser funktioniert das mit der lokalen Suchfunktion – dazu müsst ihr euch lediglich in der Nähe eines Kumpels befinden und auf euren Smartphones denselben Code eingeben, zack, schon seid ihr App-Amigos! *Miitomo* ist keine Software, mit der man zwei, drei Stunden am Stück verbringt. Aber sie ist ein hervorragendes Gute-Laune-Programm, um täglich ein bisschen den Freundeskreis zu pflegen, und charmant genug, um selbst ein Freund zu sein. ■ **Benjamin Kegel**




**Wenn ihr euren Nintendo-Account mit der *Miitomo*-App verbindet, gibt es ebenfalls eine großzügige Belohnung.**



**MEINUNG**
Benjamin Kegel

**„Na, dann gründen wir doch mal einen prächtigen N-ZONE-Freundeskreis!"**

Vor etwas über elf Jahren war ich unter anderem als Mobilfunk-Journalist unterwegs. Was für einen unsäglichen Software-Rotz ich damals mitunter zu sehen (und testen) bekommen habe, ging auf keine Kuhhaut! Am meisten hat mich an Nintendos allererster App daher überrascht, wie hoch entwickelt sie bereits zum Start ist. Ich hatte *Miitomo* vor meinem Kaltstart am Handy noch nie zuvor unter dem Finger, trotzdem hat die App mir kompetent nicht nur alle Wünsche erfüllt, ich habe mich auch intuitiv in ihr zurechtgefunden. Alles ist bis ins letzte Megabyte feingeschliffen und mit einer unfassbaren Liebe zum Detail gestaltet worden. So etwas ist kein Zufall – das ist das Ergebnis einer Firma, die beim Thema Qualität nichts dem Glück überlässt. Großartige Premiere!

## Miitomo

**Termin:** 31. März 2016
**Hersteller:** Nintendo
**Entwickler:** Nintendo
**USK-Freigabe:** ab 0 Jahren
**Betriebssystem:** Android (Version 4.1 oder höher); iOS (ab Version 7.0)
**Preis:** kostenlos

**GRAFIK** 8

Die Miis sind unerhörte Charmebolzen, denen man endlos beim Herumblödeln zugucken kann – die Darstellung ihrer Emotionen ist fabelhaft gelungen und sorgt stets für ein Schmunzeln auf dem Gesicht des stolzen Smartphone-Besitzers. Auch die Hintergrundgrafiken und Animationen sind eine feine Sache.

**SOUND** 8

**Sprache/Text:** Deutsch
Eine Social-Media-App wie eine Smooth-Jazz-Platte – *Miitomo* schlägt ruhige, sanfte Töne an, die perfekt die entspannte Atmosphäre des Programms einfangen. Das Highlight sind natürlich die Computerstimmen der Miis, die sich auch noch modifizieren lassen.

**STEUERUNG** 9

**Besonderheiten:** Foto-Funktion zur Mii-Gestaltung
*Miitomo* lässt sich intuitiv und blockadefrei steuern. Für eine App ist das nicht selbstverständlich. Für die Premiere-App einer Firma schon gar nicht!

**PREIS/LEISTUNG** 8

**Bezahlmodell:** kostenlos, In-App-Käufe möglich
Die App an sich ist kostenlos. Die optionalen Echtgeld-Münzpakete sind zwar nicht gerade günstig, aber okay.

**PRO / CONTRA**

- ✚ Der Nintendo-Charme wird voll eingefangen.
- ✚ Gesprächsanreger und Moderator in einem
- ✚ Ein tolles Teil für den kleinen Freundeskreis
- ✚ Gibt Posts und Kommentaren mehr Wert
- ✚ iOS & Android in einer Freundesgruppe möglich
- ✚ Technisch stark designt, strammes Handling
- ➖ Der Spielanteil bleibt relativ gering und simpel
- ➖ Mehrere Währungssysteme auf einmal

**WERTUNG/FAZIT**

**81**

**„Viel besser hätte Nintendo seinen ersten App-Auftritt nicht meistern können!"**

**Kaufberatung gefällig?** Auf diesen Seiten präsentieren wir euch alle von uns getesteten Wii-U-Spiele ebenso wie die besten Games ihres jeweiligen Genres!

## JUMP & RUN

### RAYMAN LEGENDS

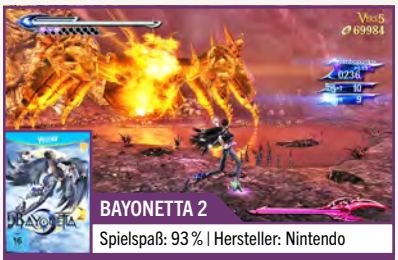
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Ubisoft

Höchstwahrscheinlich das beste Jump & Run, das im Jahr 2013 für die Wii U erschienen ist

**Super Mario 3D World**
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

**Donkey Kong Country: Tropical Freeze**
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

## ACTION



### BAYONETTA 2

Spielspaß: 93 % | Hersteller: Nintendo

Brachialer, perfekt designter und superstylisher Action-Hammer – ein Pflichtkauf für alle Wii-U-Besitzer!

**Splatoon**
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

**Deus Ex: Human Revolution – Director's Cut**
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Square Enix

## (ACTION-)ADVENTURE

### ZELDA: THE WIND WAKER HD

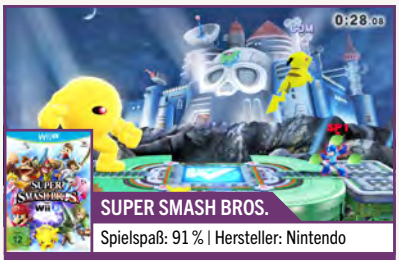
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Links zeitloses Segel-Abenteuer begeistert auf der Wii U ebenso wie bereits 2003 auf dem Gamecube.

**The Legend of Zelda: Twilight Princess HD**
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

**Assassin's Creed 4: Black Flag**
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Ubisoft

## BEAT 'EM UP



### SUPER SMASH BROS.

Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Ganz klar der mit Abstand beste Prügler und das beste Multiplayer-Spektakel auf der Wii U

**Tekken Tag Tournament 2**
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Bandai Namco

**Pokémon Tekken**
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo

## EGO-SHOOTER

### CALL OF DUTY: GHOSTS

Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

Routiniertes, aber unterhaltsames Shooter-Update mit einem besonders gelungenen Multiplayer-Modus

**Call of Duty: Black Ops 2**
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

**007: Legends**
Spielspaß: 62 % | Hersteller: Activision

## SPORT

### NBA 2K13

Spielspaß: 89 % | Hersteller: 2K Games

Ein inhaltlich brillantes Basketballspiel, das aufgrund der schwachen Technik einen faden Beigeschmack hat

**Mario Tennis: Ultra Smash**
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo

**Mario und Sonic: Sotschi 2014**
Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo

## GESCHICKLICHKEIT

### KIRBY & DER REGENBOGEN-PINSEL

Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo

Kirby kann es einfach: ein gelungener Auftritt des ebenso charismatischen wie putzigen Nintendo-Kultknödels

**Mario Party 10**
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo

**Captain Toad: Treasure Tracker**
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo

## RENNSPIEL

### MARIO KART 8

Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Der schiere Fahrspaß macht die durchaus vorhandenen Mängel (fast) wieder wett.

**Need for Speed: Most Wanted**
Spielspaß: 85 % | Hersteller: EA

**Sonic & All-Stars: Racing Transformed**
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

## ROLLENSPIEL

### XENOBLADE CHRONICLES X

Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

Zwar kein absoluter Superhit, aber immer noch ein fantastisches, riesiges Rollenspiel für Wii U

**Mass Effect 3: Special Edition**
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Electronic Arts

**Monster Hunter 3 Ultimate**
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

**POKÉMON TEKKEN**

Im Rest der Welt heißt das Ding *Pokkén Tournament*. Weil das hierzulande einen Viren-Wettkampf suggeriert, wurde das Teil für uns umgetauft.

## Stets aktuell: Die 50 besten Wii-U-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen

**Art Academy: Atelier**
Test (07/15): 82 % | Genre: Lernsoftware | Hersteller: Nintendo

**Assassin's Creed 3**
Test (01/13): 88 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

**Assassin's Creed 4: Black Flag**
Test (01/14): 87 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

**Batman: Arkham City Armoured Edition**
Test (01/13): 85 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

**Batman: Arkham Origins**
Test (12/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

**Bayonetta**
Test (11/14): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

**Bayonetta 2**
Test (11/14): 93 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

**Call of Duty: Black Ops 2**
Test (01/13): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

**Call of Duty: Ghosts**
Test (01/14): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

**Captain Toad: Treasure Tracker**
Test (01/15): 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

**Darksiders 2**
Test (01/13): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: THQ

**Deus Ex: Human Revolution**
Test (12/13): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Square Enix

**Donkey Kong Country: Tropical Freeze**
Test (03/14): 89 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**Game & Wario**
Test (07/13): 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

**Hyrule Warriors**
Test (10/14): 84 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

**Kirby und der Regenbogen-Pinsel**
Test (05/15): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

**Lego Batman 3: Jenseits von Gotham**
Test (12/14): 81 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: THQ

**Lego City: Undercover**
Test (04/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

**Lego Marvel Super Heroes**
Test (12/13): 84 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

**Mario Kart 8**
Test (06/14): 89 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

**Mario Party 10**
Test (04/15): 82 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

**Mario Tennis: Ultra Smash**
Test (12/15): 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Nintendo

**Mass Effect 3: Special Edition**
Test (01/13): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: EA

**Monster Hunter 3 Ultimate**
Test (04/13): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

**NBA 2K13**
Test (03/13): 89 % | Genre: Sport | Hersteller: 2K Games

**Need for Speed: Most Wanted**
Test (05/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: EA

**New Super Luigi U**
Test (08/13): 80 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**New Super Mario Bros. U**
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**Nintendo Land**
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**Pikmin 3**
Test (08/13): 91 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

**NEU Pokémon Tekken**
Test (04/16): 82 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

**Project Zero: Priesterin des Schwarzen Wassers**
Test (11/15): 83 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

**Rayman Legends**
Test (10/13): 93 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

**Skylanders: Giants**
Test (01/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

**Skylanders: Superchargers**
Test (11/15): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

**Skylanders: Swap Force**
Test (12/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

**Skylanders: Trap Team**
Test (11/14): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

**Sonic & All-Stars Racing Transformed**
Test (01/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

**Splatoon**
Test (07/15): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

**Splinter Cell: Blacklist**
Test (10/13): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Ubisoft

**Super Mario 3D World**
Test (01/14): 92 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**Super Smash Bros. für Wii U**
Test (01/15): 91 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

**Tekken Tag Tournament 2**
Test (12/12): 85 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Bandai Namco

**The Legend of Zelda: The Wind Waker HD**
Test (11/13): 91 % | Genre: Action-Adv. I Hersteller: Nintendo

**NEU The Legend of Zelda: Twilight Princess HD**
Test (04/16): 88 % | Genre: Action-Adv. I Hersteller: Nintendo

**The Wonderful 101**
Test (09/13): 83 % | Genre: Action I Hersteller: Nintendo

**Xenoblade Chronicles X**
Test (01/16): 87 % | Genre: Rollenspiel I Hersteller: Nintendo

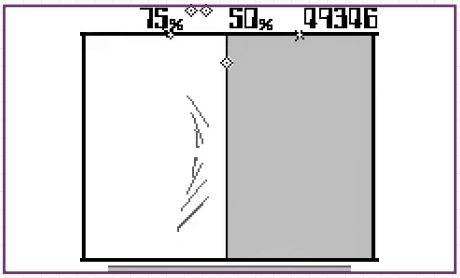
**Yoshi's Woolly World**
Test (08/15): 83 % | Genre: Jump & Run I Hersteller: Nintendo

**Your Shape: Fitness Evolved 2013**
Test (01/13): 84 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Ubisoft

**ZombiU**
Test (01/13): 84 % | Genre: Action I Hersteller: Ubisoft

## RETRORÄTSELN

**Guten Tag, ihr fleißigen Retro-Rätsler! Zu unserem allgemeinen Erstaunen (und Stolz über unsere Leser) habt ihr auch die letzte Aufgabe gemeistert. Gesucht war *Little Nemo: The Dream Master*.**




In dieser Ausgabe heißen wir einen der ältesten Retro-Kandidaten in der Geschichte dieser Rubrik willkommen – tatäschlich teilen sich unser Redakteur Ben und dieser Spielhallen-Klassiker dasselbe Geburtsjahr. Taitos Evergreen wurde seither für etliche Systeme umgesetzt, darunter auch das NES oder die hier abgebildete Game-Boy-Fassung. Gefragt sind in diesem Titel vor allem Geschicklichkeit, gute Planung, im Notfall scharfe Reflexe und auch ein wenig Glück. Denn während eures Versuchs, mit eurem Schiffchen möglichst viel Karten-Territorium abzuschneiden, werdet ihr von zufallsgesteuerten Energiefeldern gejagt. Erwischen die euch, war's das.

Ihr kennt unser gesuchtes Spiel und wollt mitmachen? Dann schickt bitte eine E-Mail mit eurer Antwort an: **benjamin.kegel@computec.de!**

## THE OTHER CASTLE

**Endzeitspiele sind etwas Feines! Die *Fallout*-Serie oder das fantastische *Metro Redux* befördern euch zum Beispiel in die Postapokalypse nach einem weltweiten Atomkrieg. In *Resident Evil*, *State of Decay* oder *The Walking Dead* müsst ihr euch mit Zombies herumschlagen. Als Leser eines Mario-Magazins dürftet ihr für den Weltuntergang durch einen Haufen Pilze aber am empfänglichsten sein: Wir präsentieren euch das PlayStation-3- und Playstation-4-exklusive Prachtspiel *The Last of Us*.**

Munitionsknappheit, intensive Kämpfe um euer nacktes Überleben und erbarmungslose Feinde – der Action-Anteil in *The Last of Us* kommt schon mal äußerst unterhaltsam daher. Seine größten Stärken zeigt der Titel der Edelsoftware-Schmiede Naughty Dog aber bei seiner zum Schneiden dichten Atmosphäre. Die Storyline geht einem vom Start weg unter die Haut – und sie wird euch öfter mit Situationen konfrontieren, nach denen ihr den Controller erst mal eine Weile zur Seite legen und durchschnaufen müsst. Greift am besten direkt zur frisierten PS4-Fassung, die Naughty Dog ordentlich aufgebohrt hat!

**Die vielleicht beste Retro-Spielebibliothek der Welt:** Nintendos Virtual Console ist eines der absoluten Wii-U-Highlights. Lasst euch diese Klassiker nicht entgehen!

## JUMP & RUN

### SUPER MARIO 64

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Für unumstrittene Meisterwerke wie dieses Jump & Run wurde die Höchstpunktzahl erfunden.

**Mega Man X**
Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

**Super Mario Bros. 3**
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

## ACTION

### RESIDENT EVIL 4

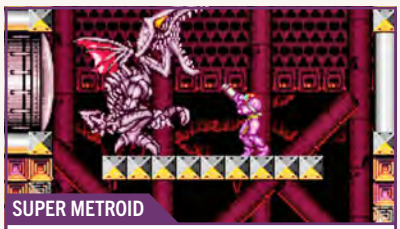
Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Abwechslungsreiches, spannendes, forderndes Action-Horrorpsiel, das man unbedingt erlebt haben muss

**Cybernator**
Spielspaß: 9 | Hersteller: Masaya

**Contra 3: The Alien Wars**
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

## (ACTION-)ADVENTURE



### SUPER METROID

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Kauft euch dieses Meisterwerk! Es wird eure Sicht auf andere Videospiele für immer verändern.

**The Legend of Zelda: Ocarina of Time**
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

**The Legend of Zelda: A Link to the Past**
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

## BEAT 'EM UP

### STREET FIGHTER 2

Spielspaß: 9 | Hersteller: Capcom

Ihr solltet der New-Challenger-Version den Vorzug geben, sie bietet die beste Preis-Leistung von allen Fassungen.

**Street Fighter Alpha 2**
Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom

**Final Fight 1-3**
Spielspaß: 7 | Hersteller: Capcom

## STRATEGIE/SIMULATION

### ADVANCE WARS

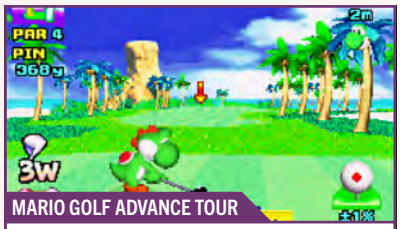
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein astreiner Strategie-Brocken, der einen leichten Einstieg mit komplexen Gefechten vereint

**Advance Wars 2: Black Hole Rising**
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

**Uncharted Waters: New Horizons**
Spielspaß: 8 | Hersteller: Koei

## SPORT



### MARIO GOLF ADVANCE TOUR

Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Herrlich gut gealtertes Golfspiel – für Fans des Rasensports auch heute noch einen Kauf wert

**Mario Tennis**
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

**1080° Snowboarding**
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

## GESCHICKLICHKEIT

### PUNCH-OUT!!

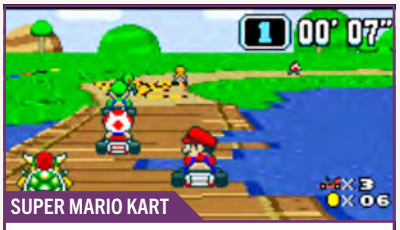
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Beinharter Reflextest am Controller, kombiniert mit herrlich schräg animierten Charakteren. Tolles Teil!

**Wario's Woods**
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

**Wario Ware Inc.: Minigame Mania**
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

## RENNSPIEL



### SUPER MARIO KART

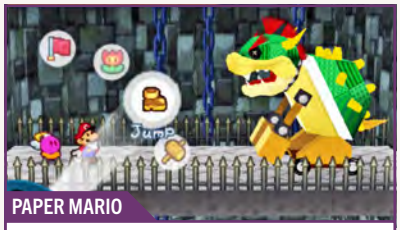
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Die KI ist heutzutage etwas lasch, zusammen mit einem menschlichen Gegner aber ein total genialer Fun-Racer!

**F-Zero**
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

**Wave Race 64**
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

## ROLLENSPIEL



### PAPER MARIO

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Der Held des Abenteuers ist das einzig Flache an diesem grandiosen RPG der ebenso glorreichen N64-Ära.

**Xenoblade Chronicles**
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

**Earthbound**
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

**SUPER MARIO GALAXY**

Unfassbar: *Super Mario Galaxy* packt die 10er-Wertung, schafft es aber nicht in die Top 3. Der Rest ist NOCH besser!

## Die Top-50-Wii-U-VC-Games: Legenden aus 30 Jahren Videospiel-Kultur samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis

**Advance Wars**
Test (05/14): 9 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

**Advance Wars 2: Black Hole Rising**
Test (09/15): 9 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

**Axelay**
Test (03/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

**Castlevania: Circle of the Moon**
Test (03/15): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

**Castlevania: Harmony of Dissonance**
Test (04/15): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

**Cybernator**
Test (04/15): 9 | Genre: Action| Hersteller: Masaya

**Demon's Crest**
Test (03/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Capcom

**Donkey Kong 64**
Test (6/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

**Donkey Kong Country 2**
Test (12/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

**Donkey Kong Country Returns**
Test (03/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**F-Zero: GP Legend**
Test (02/15): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

**Final Fantasy Tactics Advance**
Test (03/16): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

**Fire Emblem: Shadow Dragon**
Test (09/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

**Fire Emblem: The Secret Stones**
Test (02/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Intelligent Systems

**Golden Sun 2: Die vergessene Epoche**
Test (01/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Camelot

**Kirby und das magische Garn**
Test (07/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

**Mario & Luigi: Superstar Saga**
Test (05/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**Mario & Luigi: Zusammen durch die Zeit**
Test (09/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**Mario Kart 64**
Test (03/16): 8 | Rennspiel | Hersteller: Nintendo

**Mario Tennis**
Test (02/16): 8 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Camelot

**Mega Man 7**
Test (01/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

**Mega Man X**
Test (11/13): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

**Mega Man X2**
Test (01/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

**Mega Man Zero**
Test (02/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

**Metroid Fusion**
Test (05/14): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

**Metroid Prime Trilogy**
Test (03/15): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

**Metroid: Zero Mission**
Test (05/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

**New Super Mario Bros.**
Test (02/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**New Super Mario Bros. Wii**
Test (03/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom**
Test (01/16): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo

**Paper Mario**
Test (07/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

**Resident Evil 4**
Test (12/14): 10 | Genre: Action | Hersteller: Capcom

**Super Castlevania IV**
Test (12/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Konami

**Super Ghouls 'n Ghosts**
Test (08/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

**Super Mario 64**
Test (06/15): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**Super Mario 64 DS**
Test (02/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**Super Mario Bros. 3**
Test (03/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**NEU Super Mario Galaxy**
Test (04/16): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**Super Mario Galaxy 2**
Test (03/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**Super Mario Kart**
Test (05/14): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

**Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars**
Test (02/16): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Squaresoft

**Super Metroid**
Test (07/13): 10 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

**The Legend of Zelda: A Link to the Past**
Test (02/14): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

**The Legend of Zelda: Ocarina of Time**
Test (09/15): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

**The Legend of Zelda: Phantom Hourglass**
Test (01/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

**The Legend of Zelda: Spirit Tracks**
Test (01/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

**The Legend of Zelda: The Minish Cap**
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

**Wave Race 64**
Test (08/16): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

**Xenoblade Chronicles**
Test (10/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

**Yoshi's Island**
Test (05/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

## Die aktuell 30 besten eShop-Titel für Wii U!

**Armillo**
Test (08/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Fuzzy Wuzzy

**Bit.Trip Runner 2**
Test (06/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Gaijin Games

**Child of Light**
Test (06/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Ubisoft

**Don't Starve: Giant Edition**
Test (08/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Klei Entertainment

**Ducktales Remastered**
Test (10/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward Tech

**Electronic Super Joy**
Test (01/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Broken Rules

**Fast Racing Neo**
Test (02/16): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Shin'en Multimedia

**Guacamelee! Super Turbo Championship Edition**
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Drinkbox Studios

**Gunman Clive HD**
Test (10/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Hörberg Productions

**Hyrule Warriors: (Twilight Princess) DLC**
Test (12/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Omega Force

**Life of Pixel**
Test (03/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Super Icon Ltd.

**Lone Survivor: Director's Cut**
Test (12/14): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Curve Studios

**Mario Kart 8 DLC Pack 1**
Test (01/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

**Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars**
Test (04/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

**Nova-111**
Test (11/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Funktronic Labs

**Olliolli**
Test (05/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Roll7

**Runbow**
Test (11/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: 13AM Games

**Shantae and the Pirate's Curse**
Test (04/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Wayforward

**Shovel Knight**
Test (01/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Yacht Club Games

**Stealth Inc. 2**
Test (12/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Curve Studios

**Steamworld Dig**
Test (10/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Image & Form

**Swords and Soldiers HD**
Test (08/14): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Two Tribes

**Swords and Soldiers 2**
Test (07/15): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Ronimo Games BV

**Teslagrad**
Test (11/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rain Games

**The Binding of Isaac: Rebirth**
Test (12/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nicalis

**The Bridge**
Test (10/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Quantum Astro.

**The Fall**
Test (11/15): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Over the Moon

**The Swindle**
Test (05/15): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Size Five Games

**Trine 2: Director's Cut**
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Frozenbyte

**Year Walk**
Test (11/15): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Dakko Dakko

**Alle Top-Games auf einen Blick:** Auch für Nintendos aktuellen Handheld fassen wir die Genre-Spitzenreiter sowie die momentan besten 3DS-Spiele zusammen.

## ACTION

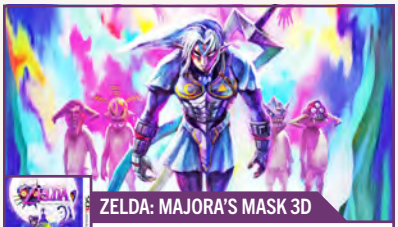
**RESIDENT EVIL: REVELATIONS**
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Spannende Story, beeindruckende Technik, klasse Atmosphäre – ein Megahit aus dem Jahr 2012!

**Metal Gear Solid: Snake Eater 3D**
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami

**Star Fox 64 3D**
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

## (ACTION-)ADVENTURE



**ZELDA: MAJORA'S MASK 3D**
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Genauso gut wie immer, aber noch besser als jemals zuvor: ein absolutes *Zelda*- und Remake-Meisterwerk!

**The Legend of Zelda: A Link between Worlds**
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

**The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D**
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

## BEAT 'EM UP

**SUPER SMASH BROS. FÜR 3DS**
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Klopperei vom Feinsten: eine würdige Fortsetzung und ein sehr gelungener Handheld-Einstand der Kultreihe

**Super Street Fighter IV 3D Edition**
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

**Dead or Alive: Dimensions**
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Tecmo Koei

## GESCHICKLICHKEIT

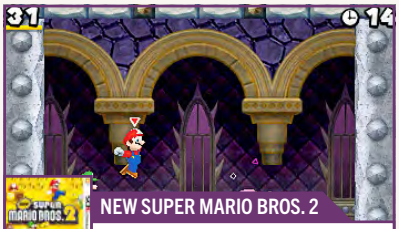
**PROF. LAYTON: DAS VERMÄCHTNIS V. ASLANT**
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Ein würdiger Abschluss der beliebten Puzzle-Serie, auch wenn echte Innovationen wieder mal fehlen.

**Professor Layton und die Maske der Wunder**
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

**Hatsune Miku: Project Mirai DX**
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Sega

## JUMP & RUN




**NEW SUPER MARIO BROS. 2**
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Extrem motivierender Hüpf-Altmeister mit tollem Gameplay und spaßigem Koop-Modus

**Super Mario 3D Land**
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

**Donkey Kong Country Returns 3D**
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo

## RENNSPIEL

**MARIO KART 7**
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Exquisiter Online-Modus trifft perfekte Balance und Steuerung – der Solomodus ist aber viel zu leicht.

**Sonic & All-Stars: Racing Transformed**
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

**F1 2011**
Spielspaß: 81 % | Codemasters

## ROLLENSPIEL

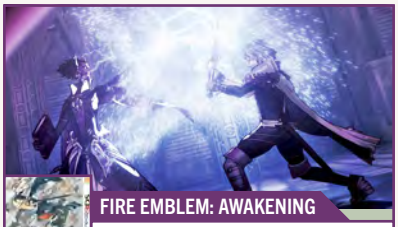
**POKÉMON X UND Y**
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Viele mutige Neuerungen machen *X* und *Y* zu den besten *Pokémon*-Spielen seit Bestehen der Serie!

**Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan**
Spielspaß: 91 % | Hersteller: NIS America

**Bravely Default For the Sequel**
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Square Enix

## SIMULATION/STRATEGIE



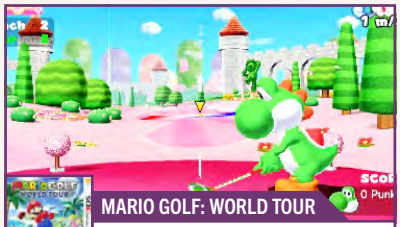
**FIRE EMBLEM: AWAKENING**
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Ein absolutes Meisterwerk, das nicht nur die Strategie-Spieler unter den 3DS-Besitzern begeistern wird

**Tomodachi Life**
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

**Story of Seasons**
Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo

## SPORT



**MARIO GOLF: WORLD TOUR**
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

Die Welttournee des sportlichen Klempners ist das bisher gelungenste Golfspiel im Mario-Universum.

**PES 2011 3D**
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Konami

**Mario Tennis Open**
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

**PROJECT X ZONE 2**

80 Prozent oder go home – so sieht es in unseren 3DS-Top-50 mittlerweile aus. *Project X Zone 2* schafft das nicht ganz, kommt aber nahe ran.

## Stets aktuell: Die 50 besten 3DS-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen

**Bravely Default For the Sequel**
Test (01/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

**Bravely Second: End Layer**
Test (03/16): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

**Crush 3D**
Test (02/12): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

**Dead or Alive: Dimensions**
Test (06/11): 85 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Tecmo Koei

**Donkey Kong Country Returns 3D**
Test (06/13): 86 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan**
Test (10/13): 91 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

**Etrian Odyssey Untold: The Millennium Girl**
Test (06/14): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

**Etrian Odyssey 2 Untold: The Fafnir Knight**
Test (03/16): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

**Fantasy Life**
Test (10/14): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

**Fire Emblem: Awakening**
Test (05/13): 89 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

**Hatsune Miku: Project Mirai DX**
Test (11/15): 87 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

**Kid Icarus: Uprising**
Test (04/12): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

**Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance**
Test (08/12): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

**Luigi's Mansion 2**
Test (04/13): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

**Mario Golf: World Tour**
Test (06/14): 87 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

**Mario & Luigi: Dream Team Bros.**
Test (08/13): 83 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

**Mario & Luigi: Paper Jam Bros.**
Test (01/16): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

**Mario Kart 7**
Test (01/12): 94 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

**Metal Gear Solid: Snake Eater 3D**
Test (04/12): 87 % | Genre: Action | Hersteller: Konami

**Monster Hunter 4 Ultimate**
Test (03/15): 84 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

**New Super Mario Bros. 2**
Test (09/12): 91 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**Persona Q: Shadow of the Labyrinth**
Test (01/15): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

**Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies**
Test (12/13): 83 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

**Pokémon Alpha Saphir und Omega Rubin**
Test (12/14): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

**Pokémon X und Y**
Test (11/13): 94 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

**Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant**
Test (12/13): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

**Professor Layton und die Maske der Wunder**
Test (11/12): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

**Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney**
Test (04/14): 87 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

**Puzzle & Dragons Z/Super Mario Bros. Edition**
Test (06/15): 87 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

**Resident Evil: Revelations**
Test (02/12): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

**Senran Kagura Burst**
Test (04/14): 83 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

**Shin Megami Tensei – Devil Summoner: Soul Hackers**
Test (11/13): 82 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

**Shin Megami Tensei – Devil Survivor 2: Record Breaker**
Test (12/15): 84 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

**Shin Megami Tensei 4**
Test (12/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

**Sonic & All-Stars: Racing Transformed**
Test (03/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

**Sonic Generations**
Test (12/11): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

**Story of Seasons**
Test (02/16): 83 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

**Super Mario 3D Land**
Test (12/11): 90 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**Super Pokémon Rumble**
Test (01/11): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

**Super Smash Bros. für Nintendo 3DS**
Test (11/14): 90 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

**Super Street Fighter IV 3D Edition**
Test (04/11): 88 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Capcom

**Tetris**
Test (12/11): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

**The Legend of Zelda: A Link between Worlds**
Test (12/13): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

**The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D**
Test (03/15): 92 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

**The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D**
Test (07/11): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

**Theatrhythm Final Fantasy**
Test (08/12): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

**Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call**
Test (10/14): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

**Tomodachi Life**
Test (08/14): 85 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

**Xenoblade Chronicles 3D**
Test (05/15): 85 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

**Zero Escape: Virtue's Last Reward**
Test (05/13): 88 % | Genre: Adventure | Hersteller: Rising Star

# SUPER EFFECTIVE

**Im Lylat-System warten eine ganze Menge Geheimnisse darauf, von kompetenten Kampfpiloten aufgestöbert zu werden. Wir waren für euch schon mal als Scouts unterwegs!**

**Geheime Levels öffnen**
In etlichen *Star Fox 64*-Stages gibt es alternative Routen zu versteckten Levels. Diese schwer zugänglichen Welten sind häufig kniffliger als die schneller zu erreichenden Alternativen – was enorm zum mehrfachen Zocken motiviert! Hier die wichtigsten Abzweigungen:

**Aquas**
Erreicht in Sektor Y mindestens 100 Abschüsse.

**Area 6**
Aktiviert alle Schalter in Macbeth. Alternativ dazu könnt ihr in Sector Z auch alle Raketen zerstören.

**Katina**
Durchfliegt in Meteo das Warptor.

**Sector X**
Bezwingt den Boss in Katina nicht (!).

**Sector Y**
Fliegt durch sämtliche der Steinbögen und folgt Falco danach durch den Wasserfall (siehe Screenshot weiter unten). Besiegt jetzt noch den Boss.

**Sector Z**
Durchfliegt in Sector X das Warptor.

**Solar**
Diesen atemberaubenden Level erreicht ihr, wenn ihr in Katina den Boss vernichtet.

**Experten-Modus freischalten**
Ihr hättet *Star Fox 64* gerne noch etwas kniffliger? Dann schaltet den Experten-Modus frei, indem ihr euch in jedem Level eine Medaille verdient. Dazu braucht ihr jeweils folgende Menge an Abschüssen pro Stage:

Aquas (150), Area 6 (300), Boise (150), Corneria (150), Fortuna (50), Katina (150), Macbeth (150), Meteo (200), Sector X (150), Sector Y (150), Sector Z (100), Solar (100), Titania (150), Venom (200) und Zoness (250).

**Nintendos Kleiner ganz groß:** Gerade bei der stets wachsenden Virtual-Console-Bibliothek für den 3DS verliert man schnell den Überblick. Wir helfen euch!

## ACTION/BEAT 'EM UP

### 3D STREETS OF RAGE 2

Spielspaß: 9 | Hersteller: Sega

*3D Streets of Rage 2* zeigt auch auf dem 3DS, warum es ein wahrer Klassiker ist – fantastisches Beat 'em Up!

**Ninja Gaiden II**
Spielspaß: 9 | Hersteller: Tecmo Koei

**Blaster Master**
Spielspaß: 9 | Hersteller: Sunsoft

## (ACTION-)ADVENTURE

### THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING DX

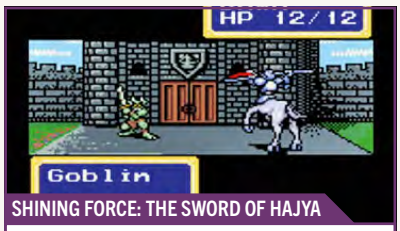
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein echtes Meisterwerk: Bahn frei für das mit Abstand beste reine Handheld-*Zelda*-Abenteuer!

**Castlevania 3: Dracula's Curse**
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

**Metroid 2: Return of Samus**
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

## ROLLENSPIEL




### SHINING FORCE: THE SWORD OF HAJYA

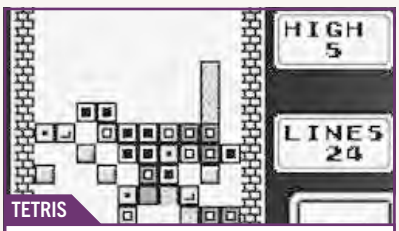
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Ein interessanter Rollenspiel-Klassiker für geduldige Abenteurer. Für seine Zeit echt schick!

**The Sword of Hope 2**
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

**Legend of the River King**
Spielspaß: 6 | Hersteller: Natsume

## GESCHICKLICHKEIT




### TETRIS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Der zeitlose Klassiker ist ein Mitbegründer des Erfolgs von Nintendo – wir würdigen ihn mit diesem Ehrenplatz.

**Toki Tori**
Spielspaß: 9 | Hersteller: Two Tribes

**Catrap**
Spielspaß: 8 | Hersteller: ASK

## JUMP & RUN

### WARIO LAND 2

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Schwächen minimiert, Stärken maximiert – und das sogar in der Game-Boy-Color-Version!

**Super Mario Land 2: Six Golden Coins**
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

**3D Sonic the Hedgehog 2**
Spielspaß: 9 | Hersteller: Sega

## SPORTSPIEL/RENNSPIEL

### GOLF

Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Das hohe Alter mag man der zweckmäßigen Grafik anmerken, der zugänglichen Technik aber nicht.

**Punch-Out!**
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

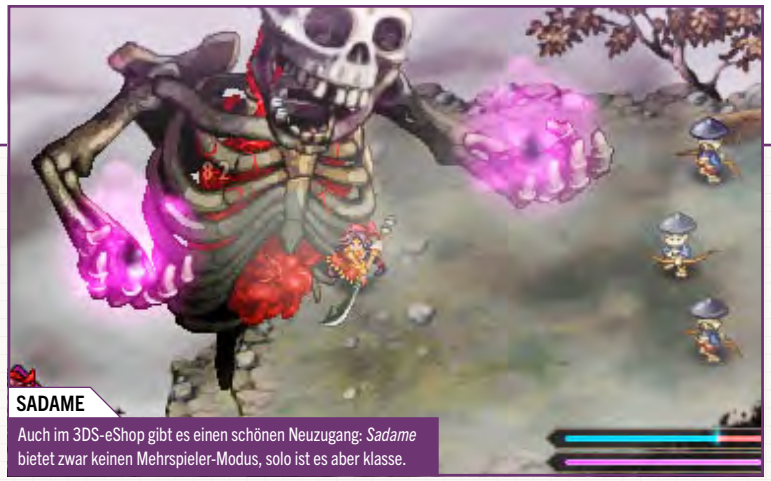
**Tennis**
Spielspaß: 6 | Hersteller: Nintendo

### POKÉMON ROT, GELB UND BLAU

Und da ist er: der Großvater. Der Stammhalter. Die Premiere. Das Fundament zu Pika-Pika, Glurak, Mewtu. Leider hat der Zahn der Zeit ordentlich ins Spiel gebissen und war super effective.

### MEGA MAN LEGACY COLLECTION

An Mega Man und seinen Spielen haben wir eigentlich gar nichts auszusetzen – nur die *Legacy Collection* ist uns zu inkonsequent befüllt. Warum fehlt hier die Hälfte der wichtigen Titel?



**SADAME**

Auch im 3DS-eShop gibt es einen schönen Neuzugang: *Sadame* bietet zwar keinen Mehrspieler-Modus, solo ist es aber klasse.

## Tragbare Hall of Fame: Wir zeigen euch die 50 besten 3DS-VC-Spiele samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis.

**3D Gunstar Heroes**
Test (05/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

**3D Out Run**
Test (05/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

**3D Sonic the Hedgehog 2**
Test (12/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

**3D Streets of Rage 2**
Test (09/15): 9 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Sega

**3D Thunder Blade**
Test (07/15): 7 | Genre: Action | Hersteller: Sega

**Afterburner 2**
Test (03/15): 7 | Genre: Action | Hersteller: Sega

**Blaster Master**
Test (03/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Sunsoft

**Castlevania**
Test (04/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Konami

**Castlevania 3: Dracula's Curse**
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

**Catrap**
Test (12/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: ASK

**Columns**
Test (08/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

**Donkey Kong**
Test (08/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

**Donkey Kong Land 2**
Test (08/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

**Dr. Mario**
Test (05/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

**Game & Watch Gallery 2**
Test (07/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

**Ghosts 'n Goblins**
Test (03/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

**Gradius**
Test (01/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Konami

**Kid Icarus: Von Mythen und Monstern**
Test (05/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**Kirby's Block Ball**
Test (04/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: HAL

**Kirby's Dream Land 2**
Test (07/12): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**Life Force**
Test (02/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

**Lock 'n Chase**
Test (01/12): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Data East

**Mega Man**
Test (12/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

**Mega Man 2**
Test (04/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

**Mega Man 3**
Test (10/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

**Metroid 2: Return of Samus**
Test (01/12): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

**Ninja Gaiden**
Test (01/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

**Ninja Gaiden 2**
Test (10/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

**Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom**
Test (03/14): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

**Pokémon Trading Card Game**
Test (09/14): 7 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

**Shantae**
Test (09/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward

**Shining Force: The Sword of Hajya**
Test (08/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Sega

**Shinobi**
Test (06/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Sega

**Sonic the Hedgehog**
Test (08/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

**Super Mario Bros. 3**
Test (03/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**Super Mario Bros. Deluxe**
Test (04/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**Super Mario Bros. The Lost Levels**
Test (03/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**Super Mario Land**
Test (07/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**Super Mario Land 2: Six Golden Coins**
Test (11/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**Tetris**
Test (03/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

**The Legend of Zelda**
Test (06/12): 7 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

**The Legend of Zelda: Link's Awakening DX**
Test (07/11): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

**The Legend of Zelda: Oracle of Seasons**
Test (07/13): 8 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

**The Sword of Hope 2**
Test (10/12): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Kemco

**Toki Tori**
Test (10/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

**Wario Land 2**
Test (09/12): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**Wario Land 3**
Test (02/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**Wario Land: Super Mario Land 3**
Test (02/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**Wario's Woods**
Test (12/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

**Wrecking Crew**
Test (05/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

## Die 30 besten 3DS-eShop-Titel – viel Spaß!

**3D Fantasy Zone**
Test (04/15): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Sega

**Ace Attorney Trilogy**
Test (02/15): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Capcom

**Azure Striker Gunvolt**
Test (06/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Inti Creates

**Boxboy!**
Test (06/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: HAL Laboratory

**Cave Story**
Test (06/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nicalis

**Comic Workshop 2**
Test (08/15): 8 | Genre: Lernsoftware | Hersteller: Collavier

**Conception 2**
Test (08/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

**Crimson Shroud**
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Level-5

**Fallblox**
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Intelligent Sys.

**Hydroventure Spin Cycle**
Test (02/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

**Korg M01D**
Test (01/14): 8 | Genre: Anwendung | Hersteller: Detune

**Lord of Magna: Maiden Heaven**
Test (08/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: XSEED

**Mario and Donkey Kong: Minis on the Move**
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

**Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars**
Test (04/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

**Mighty Switch Force**
Test (03/12): 9 | Genre: Action | Hersteller: Wayforward

**Nintendo Pocket Football Club**
Test (05/14): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

**Olliolli**
Test (05/15): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Roll7

**Picross e6**
Test (09/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Jupiter

**Radiohammer**
Test (03/16): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Arc System Works

**Rhythm Hunter: HarmoKnight**
Test (05/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**Rune Factory 4**
Test (02/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: XSEED Games

**Sayonara Umiharakawase**
Test (06/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Agatsuma Entert.

**Shantae and the Pirate's Curse**
Test (04/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: WayForward

**Steamworld Heist**
Test (02/16): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Image & Form

**Tetris**
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Hudson Soft

**Terraria**
Test (02/16): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Re-Logic

**The Binding of Isaac: Rebirth**
Test (12/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nicalis

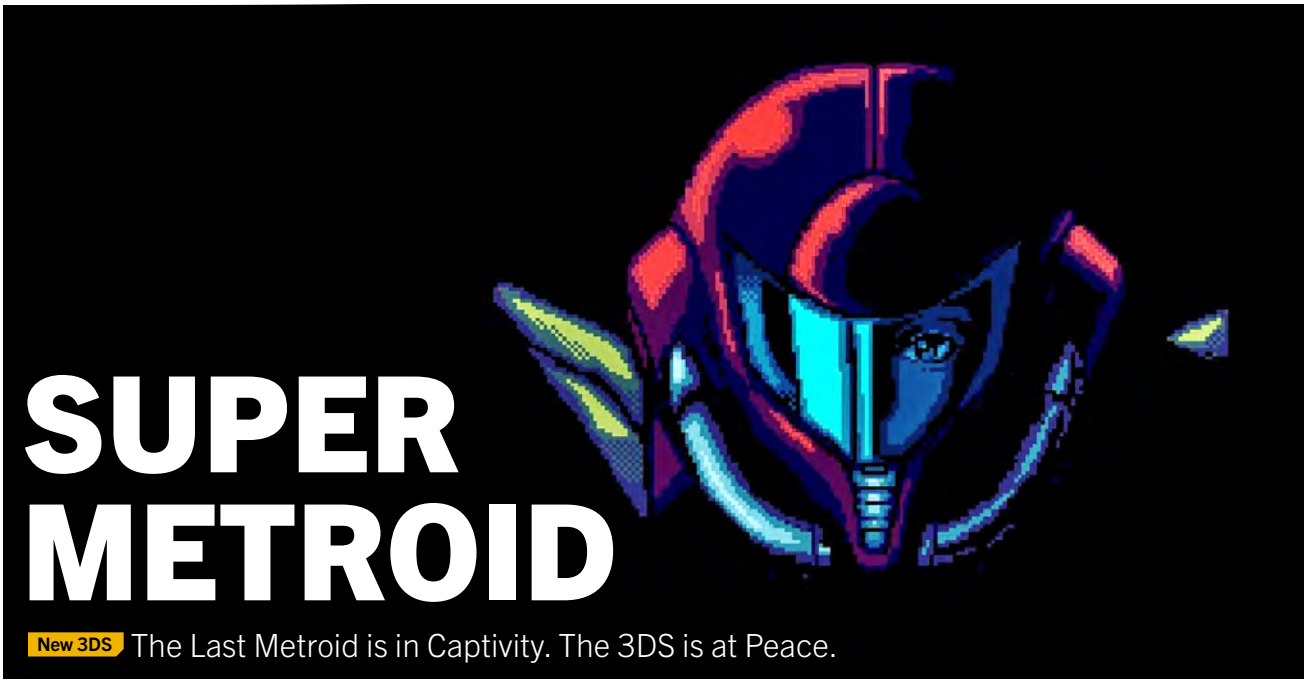
**The Denpa Men**
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

**The Denpa Men 3: The Rise of Digitoll**
Test (08/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

**VVVVVV**
Test (07/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nicalis

**Xeodrifter**
Test (08/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Renegade Kid

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch:
Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!



# SUPER METROID

**New 3DS** The Last Metroid is in Captivity. The 3DS is at Peace.

*Axiom Verge*, *Guacamelee!*, *Cave Story* oder *Steam World Dig* – all diese Spiele haben mehrere Dinge gemeinsam. Sie alle haben sich in ein schickes 2D-Gewand geworfen, feiern den Pixel-Look und zelebrieren Sidescroll-Gameplay der alten Schule. Gewidmet ist die Feier dabei einem besonderen Spiel, dem alle gerade aufgezählten Titel ihre pure Existenz zu verdanken haben: *Super Metroid*. Das 1994 von Nintendo veröffentlichte Meisterwerk erwies sich nicht nur als Konsolen-Kaufgrund, sondern etablierte in den Folgejahren auch ein neues Untergenre für viele Spiele mit einer ähnlichen Machart. Nun ist die Mutter aller Metroidvanias auf dem Planeten 3DS gelandet und beginnt mit der Erforschung des Handhelds.

## Zurück nach Zebes

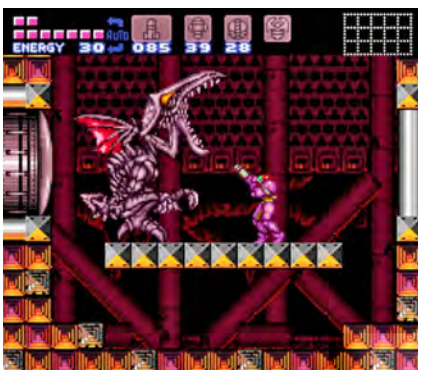
Erforschen ist bei *Super Metroid* eines der spielbestimmenden Keywords. An welchem Punkt ihr mit der Suche nach der von Weltraumpiraten entführten Metroid-Larve beginnt, überlässt das Spiel nach einem anfänglichen Übungsbereich nämlich ganz euch. Viele Bereiche des riesigen Planeten Zebes und seine insgesamt sechs Areale sind zu Beginn aber noch abgesperrt oder zu gefährlich, um von der Kopfgeldjägerin Samus Aran aufgesucht zu werden. Ganz unterschwellig werdet ihr von *Super Metroid* also immer in die richtige Richtung geschubst, wo ihr in den meisten Fällen mit neuen, nützlichen Gegenständen belohnt werdet. Nicht alle davon sind zwingend notwendig, um sich Mother Brain am Ende zu stellen, doch sie machen euch den Aufenthalt auf Zebes um ein Vielfaches leichter. Dank der von Anfang an zur Verfügung stehenden, doch erst später im Spiel erklärten Fähigkeiten wie dem Wall Jump können Profis aber schon früher in Bereiche vorstoßen, als von den Entwicklern beabsichtigt – ein Faktor, der *Super Metroid* schon früh zum bevorzugten Titel für Speedrunner machte. Die tolle Grafik und der wunderbar passende Soundtrack sorgen jedoch für eine dermaßen tolle Atmosphäre, dass auch langsam vorgehende Spieler ihren Heidenspaß daran haben werden. Einziger Wermutstropfen: Auf dem New 3DS ist die Steuerung nicht ganz so griffig wie einst auf dem SNES. Das reicht aber nicht, um die Höchstpunktzahl in irgendeiner Weise zu beeinträchtigen.

**Marco Cabibbo**

| | |
|---|---|
| **Genre:** | Action-Adventure |
| **Entwickler:** | Nintendo |
| **Termin:** | 10. März 2016 |
| **Preis:** | 7,99 Euro |
| **WERTUNG** | 10 |

An einigen Stellen im Spiel, so wie hier im gestrandeten Raumschiff, wird es sogar ein wenig unheimlich.

Den Trick, den euch diese drei Kerlchen beibringen, beherrscht ihr eigentlich schon von Anfang an.




Erzrivale Ridley segnet zwar immer wieder das Zeitliche, ebenso häufig taucht er aber wieder auf.

Am verregneten Haupttor wird euch kein Einlass gewährt. Wie aber gelangt Link nun in die Burg?

# ZELDA: A LINK TO THE PAST

**New 3DS** Das Verbindungsstück in Links Vergangenheit steht jetzt auch mobilen Spielern zur Verfügung. Prinzessin Zeldas Schicksal liegt nun sprichwörtlich in euren Händen.

Wieder einmal beginnt es in tiefster Nacht, bei peitschendem Regen, mit einer mysteriösen Stimme im Unterbewusstsein. Nein, gemeint ist nicht die Abgabe der N-ZONE, sondern das offiziell dritte Abenteuer im *Zelda*-Universum, welches erstmals 1991 auf dem Super Nintendo und nun auch, gemeinsam mit diversen anderen SNES-Klassikern, auf dem New 3DS erscheint. Im Gegensatz zu *Super Mario Kart* oder *Super Metroid* ist hier jedoch vorab die Info wichtig, dass es sich um die US-Version des Originals handelt. Die Umsetzung für Nintendos neuesten Handheld ist also weder in deutscher Sprache erhältlich noch in der erweiterten Fassung, wie sie etwa auf dem Game Boy Advance zur Verfügung stand.

## Doppelter Forschungsdrang

Unabhängig von der Version erhaltet ihr von der geheimnisvollen Stimme in eurem spitzen Ohr den gleichen Auftrag: Dringt in das Schloss von Hyrule ein und rettet Prinzessin Zelda, die im Kerker vor sich hin schmachtet. Der Grund dafür ist schnell gefunden, denn ein böser Zauberer namens Agahnim hat die Kontrolle über das Königreich an sich gerissen und bereitet nun alles vor, das Siegel zum Heiligen Reich zu brechen. Um dies zu verhindern, muss Link zunächst drei Amulette und anschließend das Master-Schwert in seinen Besitz bringen. Hört sich schon an wie das komplette Spiel, ist im Grunde aber nur das erste von mehreren Kapiteln von *A Link to the Past*. Als wäre die Lichtwelt von Hyrule nicht schon groß genug, kommt später auch noch das Gegenstück der Schattenwelt hinzu. Beide Reiche ähneln sich dabei nicht nur in optischer Weise. Oftmals müsst ihr beispielsweise in Hyrule einen Schalter umlegen, damit ihr im Reich der Schatten einen versperrten Weg öffnen könnt. Wer noch nie mit dem SNES-*Zelda* in Berührung gekommen ist, wird viel Spaß daran haben, die große, aber nicht völlig überladene Spielwelt zu erkunden. Die klassische *Zelda*-Mixtur mit der Suche nach Herzteilen oder neuen Ausrüstungsgegenständen funktioniert dabei auch im dritten Teil – kein Wunder, hatte gerade dieser doch großen Anteil daran, die Formel erst zu etablieren. Selbst heute noch spielt *A Link to the Past* in vielen Fan-Diskussionen immer sehr weit vorne mit.

## Griffiges Grün

Wie schon auf dem Super Nintendo oder dem Game Boy Advance kommt Links offiziell drittes Abenteuer auf dem 3DS optisch extrem gut rüber. Die satten Farben des Action-Adventures überzeugen selbst auf der kleinen 3DS-Variante und lassen kaum Wünsche offen. Lediglich einige Effekte kamen seinerzeit im abgedunkelten Wohnzimmer imposanter rüber. Von allen im März erschienenen SNES-Umsetzungen bietet *A Link to the Past* zudem die beste Steuerung. Nur selten waren acht Euro so gut investiert. **Marco Cabibbo**

| | |
|---|---|
| **Genre:** | Action-Adventure |
| **Entwickler:** | Nintendo |
| **Termin:** | 10. März 2016 |
| **Preis:** | 7,99 Euro |
| **WERTUNG** | 10 |

Mit der im jeweiligen Dungeon gefundenen Waffe verlieren die Bosse schnell viel von ihrem Schrecken. Hier etwa erweist sich der Bogen als extrem stark.

Das Kerker- und Weltendesign von *A Link to the Past* war seinerzeit maßgebend – und hat sich bis in das Jahr 2016 außergewöhnlich gut gehalten.

# F-ZERO

**New 3DS** Das wohl gefährlichste Rennspektakel, das ihr zwischen dem Outer Rim und dem Todesstern finden könnt. Bahn frei für das mobile *F-Zero* auf dem 3DS!

Nicht einmal zwei Ausgaben ist es her, seit wir dem ersten *F-Zero*, erschienen für das Super Nintendo, in einem großen Retro-Special den Hof gemacht haben. Passenderweise hat Nintendo das Spiel – inklusive vieler anderer hochkarätiger Kollegen – nun auch auf dem 3DS veröffentlicht. Logisch, dass wir uns da erneut in das Cockpit setzen. Selbst in der Miniaturausgabe.

## Alonso der Zukunft

Das Ziel von *F-Zero* ist, typisch für ein Rennspiel, schnell erklärt. Auf futuristisch gestalteten Rennstrecken müsst ihr euch innerhalb von fünf Runden im vorderen Fahrerfeld platzieren, um euch für die nächste Strecke zu qualifizieren. Dabei gilt es nicht nur, bei den wahnsinnig hohen Geschwindigkeiten die Streckenführung zu meistern und nicht mit dem Fahrbahnrand zu kollidieren, sondern auch die Konkurrenz auf seine Plätze zu verweisen. Untypisch für das Science-Fiction-Setting sind die fehlenden Extrawaffen, die man leicht ins Spiel hätte einbauen können. In *F-Zero* zählt einzig und alleine euer fahrerisches Können. Ein Glück, dass Nintendo dem Spiel eine sehr feinfühlige Steuerung verpasst hat, um euch an dieser Stelle keine Steine vor den Gleiter zu werfen. Kompliziert wird *F-Zero* dabei jedoch nicht – mehr als Gas, Bremse und einen Boost pro Runde gilt es nicht zu beachten. Etwas mehr Aufmerksamkeit verdienen allerdings die beiden Schultertasten, mit denen ihr euren Gleiter ganz leicht in die rechte oder linke Richtung bugsieren könnt. Im Zusammenspiel mit einem scharfen Einlenken könnt ihr auf diese Weise selbst steile Kurven nehmen, ohne merklich an Geschwindigkeit zu verlieren.

## Mobiles Flitzen

So sehr Nintendo die Umsetzung des Rennspiels auch gelungen ist, kann man nicht über die Tatsache hinwegsehen, dass sich *F-Zero* auf dem Super Nintendo noch einen Tick griffiger angefühlt hat. Zu verantworten haben dies die gerade schon erwähnten Schultertasten, die in *F-Zero* einfach pausenlos zum Einsatz kommen. Die relativ kleinen Druckpunktflächen des 3DS können es da einfach nicht mit der ergonomischen Perfektion der SNES-Buttons aufnehmen. Von diesem kleinen Unterschied aber mal abgesehen, gibt sich *F-Zero* auf dem Nintendo 3DS keine Blöße. Der Mode-7-Effekt kommt selbst auf dem Bildschirm des kleinen Handhelds prima zur Geltung. Auch das Geschwindigkeitsgefühl wurde sehr gut auf das mobile Spielgerät übertragen. Vorsicht geboten ist jedoch für Benutzer eines New 3DS ohne XL-Zusatz: kleinere Objekte auf der Fahrbahn, in den meisten Fällen handelt es sich dabei um Sprengminen, lassen sich nicht so schnell erkennen wie anno dazumal auf dem großen Röhrenfernseher. Für fast perfekte Rennspielunterhaltung sorgt *F-Zero* aber definitiv auf beiden Geräten. Im Direktvergleich kann sich das Spiel sogar ein Stück weit vor *Super Mario Kart* platzieren. Im Gegensatz zum seichten Kart-Spaß wurde das moderne Pendant nämlich nicht um mehrere Spielmodi gekürzt. Schade ist es natürlich nach wie vor, dass *F-Zero* nur für Einzelspieler vorgesehen ist und über keinen Multiplayer für zwei Fahrer verfügt.

**Marco Cabibbo**

**Eine Kollision mit dem Rand der Fahrbahn bedeutet noch nicht das Aus. Ihr verliert, je nach Fahrzeug, aber Power und womöglich auch kurz die Kontrolle.**

**Sprungschanzen ermöglichen es euch auf manchen Strecken, eine Abkürzung zu nehmen. Doch Vorsicht: Kommt ihr von der Strecke ab, explodiert euer Flitzer.**

| | |
|---|---|
| **Genre:** | Rennspiel |
| **Entwickler:** | Nintendo |
| **Termin:** | 17. März 2016 |
| **Preis:** | 7,99 Euro |
| **WERTUNG** | 9 |

# CHASING DEAD

**Wii U** Gegen Zombies und Roboter müsst ihr euch durchsetzen, um an Informationen über ein mysteriöses Phänomen zu kommen: eine zweite Erde.

Die Wii U ist nicht gerade für ihre First-Person-Shooter bekannt, umso erstaunlicher ist also, dass ein Zombie-Survival-Spiel erschienen ist. Wir haben uns gleich mal auf *Chasing Dead* oder auf Deutsch *Jagende Tote* gestürzt, um zu sehen, was das Indie-Studio 2020 Venture so zu bieten hat.

## Seichte Geschichte

Die Geschichte verläuft in etwa so: Eine zweite Erde erscheint an unserem Nachthimmel und ist der unseren identisch. Wir, der U.S. Marine Jake, sollen diesen Planeten erkunden, nachdem sich die vorhergehenden Teams nicht mehr zurückgemeldet haben. Über die Levels hinweg schießen wir also Zombies und feindliche Roboter nieder, während wir versuchen, Informationen zu sammeln. Zwar soll das Spiel storybasiert sein, aber viel Tiefe ist in der Geschichte nicht zu finden. Am Anfang kommt nur eine sehr kurze „News“, in der man mitbekommen soll, was gerade passiert, aber es fehlt ein solider Einstieg. Ohne rechte Ahnung, was eigentlich los ist, landet man mitten im Geschehen und versteht nur, dass man wohl auf alles schießen soll. Glaubwürdigkeit soll durch echte Personen erzeugt werden, die am Rande des Bildschirms eingeblendet werden. Doch leider ging dieser Effekt nach hinten los. Die unseriösen Damen, die euch eigentlich durch eure Missionen begleiten sollen, fallen nicht wegen ihrer schauspielerischen Leistung auf, sondern eher wegen ihres Erscheinungsbildes. Die Dialoge werden lieblos abgelesen und können keine mitreißende Atmosphäre verbreiten. Auch die abgedroschenen Redewendungen des Hauptdarstellers bringen einen eher zum Seufzen als zum Lachen oder Mitfiebern.

## Immerhin etwas

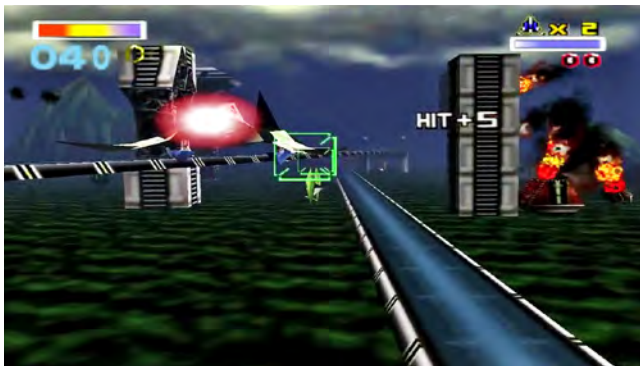
Für Abwechslung sorgen die nett gestalteten Maps und die Waffenauswahl. Zu leicht ist das Spiel zum Glück auch nicht. Meistens scheitert man einige Male, bevor man die Mission endlich schafft. Die Umsetzung des Gameplays hat allerdings einige kleine Macken. Die Steuerung hakt an manchen Stellen und wie sie funktioniert, müsst ihr selbst herausfinden. Ein kurzes Tutorial wäre schön gewesen. Und hilfreich. Auch die Art und Weise, wie die Gegner sterben, überzeugt nicht wirklich. Jagt man eine Ladung Schrotkugeln durch das verfaulende Fleisch, zerbersten die Zombies in einzelne Puppenteile. Als absoluter Fan von Zombie-Survival-Horror kann man sich den Kauf zum Budget-Preis überlegen, zu hohe Erwartungen sollte man aber nicht mitbringen. **Isabel Steuer**

| | |
|---|---|
| **Genre:** | Ego-Shooter |
| **Entwickler:** | 2020 Venture |
| **Termin:** | 3. März 2016 |
| **Preis:** | 29,99 Euro |
| **WERTUNG** | 5 |

**In den Cutscenes sieht man, dass Jake Kabel im Arm und Metall im Gesicht hat. Warum das so ist, erfährt man erst später im Spiel. Wenn man durchhält.**

**Hölzern und schlecht gesteuert – die Gegner laufen mit der Waffe am Körper angewinkelt wie auf Schienen an einem vorbei. Treffen tun sie trotzdem.**

**Zeitmissionen sind in diesem Spiel beliebt. Man hat nur wenige Minuten, um die Infos zu holen, den Server zu zerstören und aus dem Gebäude zu entkommen.**




Bereits im Startlevel geht es ordentlich zur Sache! Bevor euer Team also in Corneria loslegt, solltet ihr tunlichst ein paar Runden im Trainingsmodus drehen.

„You are becoming more like your father." – „Use the break!" – „Use the boost to get thru!" – „Do a barrel roll!" –„Do a barrel roll!" – „DO A BARREL ROLL!!!"

# STAR FOX 64

**Wii U** Treffen sich ein Fuchs, ein Hase, ein Frosch und ein Falke im Weltall. Denn in *Star Fox 64* wird Friendly Fire nicht abgeschaltet – dafür ist dieser Action-Altmeister zu hardcore!

Venom. Ein bedrohlicher Planet weit draußen an der äußeren Grenze des Lylat-Sternsytems. Diese lebensfeindliche, karge Welt taugt eigentlich nur als Gefängnis für die gefährlichsten Verbrecher. Ein ebensolcher ist der geniale, aber wahnsinnige Wissenschaftler Andross, der mit seinen Experimenten beinahe die Lylat-Heimatwelt Corneria vernichtet hätte. Als Strafe wird Andross nach Venom verbannt und hält dort auch fünf Jahre lang die Füße still, bis er wieder nach der Herrschaft über die Galaxie greift. Schnell zeigt sich: Cornerias Armee kann den Irren nicht aufhalten! Deswegen wendet sich ihr General an das legendäre Star-Fox-Team. Und so macht sich die kleine Elite-Mannschaft rund um Serienheld Fox McCloud auf, um euch einen der besten Space-Shooter der 90er-Jahre zu präsentieren!

## I guess I should be thankful

Das Beste an *Star Fox 64* ist, dass es seine Stärken vor allem in seinem bissigen Gameplay und der cleveren Spielstrategie beweist. Die Jagd nach den meisten Punkten, der besten Route durch das Lylat-Sternsystem, dem ultimativen Abschussrhythmus eurer Feinde, dem idealen Zusammenspiel mit euren KI-Teamkameraden – von solchen Details lebt *Star Fox 64*! Wer an einem Punkt angekommen ist, bei dem er sich nicht länger nur auf die Gegner konzentrieren muss, entdeckt sogar versteckte Geheimnisse. All diese Dinge sind zeitlos, all diese Dinge sind der Grund dafür, warum dieses N64-Meisterwerk so gut gealtert ist. Da pfeifen wir auch auf die kleinen Schwächen, allen voran die mittlerweile hoffnungslos antike Grafik und die vielleicht eine Spur zu scharfe Analogstick-Steuerung.

## You did good, Fox

Wo wir gerade beim Thema scharfe Steuerung angekommen sind: Weil der Blaster an eurem Arwing nur so schnell feuert, wie ihr die Knöpfe auf eurem Controller drückt, wird *Star Fox 64* mitunter sogar körperlich anstrengend. Wer die Credits ohne wenigstens einen Krampf im rechten Daumen über den Bildschirm flimmern sieht, hat nicht hart genug gespielt! *Star Fox 64* ist tatsächlich ein richtiger Hardcore-Titel. Lasst euch von den putzigen Tierschnuten-Protagonisten also nicht täuschen – das Teil war in seiner Blütezeit vor 20 Jahren ein regelrechtes Turnierspiel für Highscore-Jäger und taugt auch heute noch dazu. Um das ganze Potenzial von *Star Fox 64* auszuloten, ist deswegen auch eine rasiermesserscharf justierte Steuerung nötig. Wer das Teil mit dem Wii-U-Gamepad korrekt zocken möchte, geht daher wie folgt vor: Nehmt das Gamepad. Tätschelt es kurz mit einem mitleidigen Schmunzeln. Legt das Gamepad zur Seite und schließt einen Pro-Controller an. Fahrt dann *Star Fox 64* hoch und begebt euch dort per Betätigung der R2-Taste ins Virtual-Console-Menü und hier zu den Controllereinstellungen. Jetzt justiert ihr X als C-links, Y als C-unten, L1 als Z, L2 als C-rechts und R1 als R. Dann kann die Party steigen – viel Spaß bei der Punktejagd, ein paar nützliche Tipps zu diesem Meilenstein der N64-Action haben wir für euch auf Seite 55 geparkt. Und jetzt rein in den Arwing, Andross wartet schon!

**Benjamin Kegel**

| | |
|---|---|
| **Genre:** | Action |
| **Entwickler:** | Nintendo |
| **Termin:** | 24. März 2016 |
| **Preis:** | 9,99 Euro |
| **WERTUNG** | 9 |

Die offenen Gefechte im All-Range-Modus sind ein echtes *Star Fox*-Highlight! Hier könnt ihr auch gleich für den Versus-Multiplayer für bis zu vier Mann trainieren.

Habt ihr gesehen?! Der Affe sagt, wir sollen schießen! Machen wir doch gerne, schließlich brauchen die gigantischen Bossgegner reichlich Munition vor den Bug.

Die einzelnen Rennen sind sehr schnell vorüber. Manchmal dauert der Wettkampf nicht länger als zwei Minuten.

Die Rainbow Road darf auch im ersten *Mario Kart* nicht fehlen. Vorsicht, hier gibt es keine Streckenbegrenzung.

# SUPER MARIO KART

**New 3DS** Die erste Runde muss wiederholt werden. Was für ein Glück!

Vom Überraschungserfolg zum Konsolenkaufgrund. Nur selten hat eine Serie es geschafft, diesen Sprung so schnell und bravourös zu meistern wie *Super Mario Kart*. Bereits die Fortsetzung auf dem N64 etablierte den Grundsatz „Neue Konsole von Nintendo = Ein neues *Mario Kart* muss her!“. Der erste Teil wird im Angesicht des tollen *Mario Kart 64* mittlerweile gerne mal übersehen. Dabei genügt es schon, eine Runde auf Marios Circuit 1 zu fahren, bis einem blitzartig wieder einfällt, wie unfassbar gut bereits *Super Mario Kart* die Fun-Racing-Formula beherrschte. Nintendos bunter Flitzer ist kurzweilig, schnell erlernt und ebenso schnell vorbei – in einem positiven Sinne. Kniffliger wird es nur bei späteren ccm-Klassen, wenn euch die KI-Fahrer energisch auf die Pelle rücken. Extrem schade ist allerdings der nicht vorhandene Multiplayer. Ihr könnt zwar im Menü einen Controller-Wechsel vornehmen, gleichzeitig mit einem Freund fahren ist allerdings unmöglich. Dies beschränkt *Super Mario Kart* für den 3DS auf magere zwei Spielmodi, weshalb wir mit der Wertung ein wenig heruntergehen. Ein spaßiger Kart-Racer für unterwegs bleibt's aber dennoch. **Marco Cabibbo**

| | |
|---|---|
| **Genre:** | Rennspiel |
| **Entwickler:** | Nintendo |
| **Termin:** | 17. März 2016 |
| **Preis:** | 7,99 Euro |
| **WERTUNG** | 8 |

# SUPER MARIO WORLD

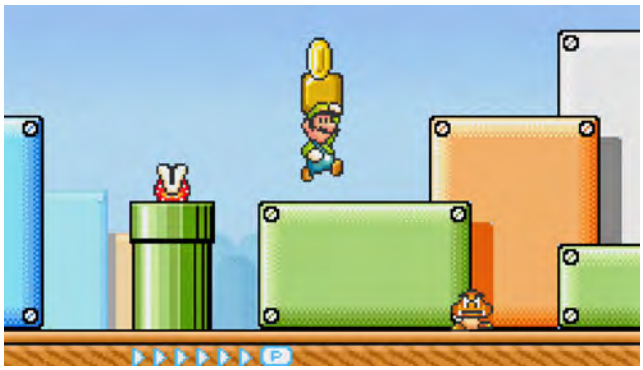
**New 3DS** Auch für New 3DS ist dieser Meilenstein wieder ein großartiges Erlebnis.

Nachdem Nintendo schon die meisten anderen *Mario*-Klassiker im 3DS-eShop veröffentlicht hat, folgt nun der unter den Fans sehr beliebte SNES-Titel *Super Mario World*. Das Spiel wird allein schon deshalb von vielen ins Herz geschlossen, weil es das Debüt des allseits bekannten Reitsauriers Yoshi ist. Mit dem könnt ihr hier zum ersten Mal in der *Mario*-Geschichte Gegner, Pilze und Panzer verschlingen. Wie auch in anderen *Mario*-Jump&Runs erkundet ihr wieder verschiedenste Welten mit abwechslungsreichen Gegnern, die ihr mit den Power-ups wie Feuerblume und Stern, aber auch mit dem gelben Cape bekämpft. Überraschend für Spieler späterer *Marios*: Bei einem Treffer verliert ihr alle Verstärkungen und seid sofort klein. Diese Regelung stammte, wie die Steuerung, direkt aus der SNES-Version. Dementsprechend fehlen auch die in der GBA-Version eingeführten neuen Inhalte wie Luigi und das Spielmenü, das man in Levels aufrufen konnte. Alles in allem ist die eShop-Fassung ein Muss für jeden, der diesen zeitlosen Klassiker in seiner Ursprungsform erleben will. **Julian Geiler**

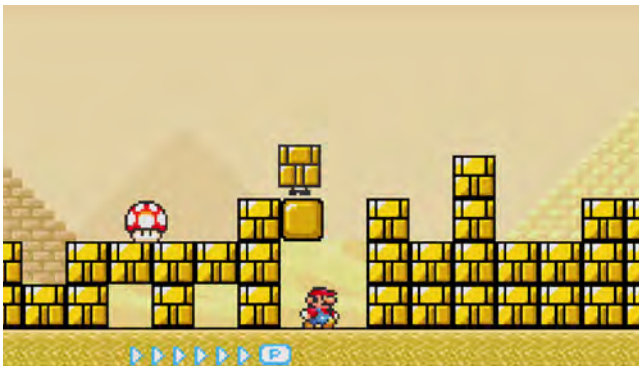
| | |
|---|---|
| **Genre:** | Jump & Run |
| **Entwickler:** | Nintendo |
| **Termin:** | 4. März 2016 |
| **Preis:** | 7,99 Euro |
| **WERTUNG** | 10 |

Gegner wie die Football Chucks machen euch das Leben mit ihren Sportutensilien schwer. Wie gut, dass ihr mit Yoshi diesen Gefahren nicht allein gegenübersteht.

Ebenfalls dabei: die verwirrenden Geisterhäuser. Der Ausgang ist vor allem in den späteren Levels gar nicht leicht zu finden und man bewegt sich oft im Kreis.



Bruder Luigi hilft Mario gerne aus der Patsche. Wenn der rotmützige Klempner k. o. geht, springt sein grün gekleideter Partner schnell für ihn ein.



Wüste Action in der Wüste. Manche Blöcke in diesem Level sind verkleidete Gumbas. Da heißt es Obacht geben, sonst ist schnell ein Leben verbraucht.

# SUPER MARIO ADVANCE 4: SUPER MARIO BROS. 3

**Wii U** Die ultimative Version eines der besten *Mario*-Spiele aller Zeiten.

Der ellenlange Titel lässt es erahnen: Das Ursprungsspiel liegt hier in kräftig aufpolierter Form vor und für Europäer muss man sagen: und in was für einer! Die Version für den Game Boy Advance bot nämlich 38 Bonus-Levels, die nur über eine exotische E-reader-Peripherie freischaltbar waren. Erstmals in Europa sind diese auch im Spiel integriert und verfügbar. Dazu sieht der Downloadtitel signifikant besser aus als das NES-Original und bietet die aufgebohrte Grafik und Musik der GBA-Fassung. Spielerisch ist der Titel sowieso über jeden Zweifel erhaben. Die Levels (und auch die 38 Zusatzlevels) sind größtenteils perfekt designt und die Steuerung ist auf den Pixel genau. Sowohl Gegner als auch Welten sind zahl- und abwechslungsreich und die Musik befindet sich auf höchstem *Mario*-Niveau. Für kleines Geld bekommt man hier das wohl beste Preis-Leistungs-Verhältnis, das ein 2D-Hüpfspiel jemals geboten hat. Das ist die definitive Edition und wer es günstiger will, muss schon gegen Gesetze verstoßen. **Sebastian Zelada**

| | |
|---|---|
| **Genre:** | Jump & Run |
| **Entwickler:** | Nintendo |
| **Termin:** | 10. März 2016 |
| **Preis:** | 6,99 Euro |
| **WERTUNG** | 10 |

# STAR GHOST

**Wii U** Ein Ex-Retro-Entwickler liefert einen Edel-Shooter im *Geometry Wars*-Gewand.

*Star Ghost* wurde von einem einzigen Mann entwickelt. Rhys Lewis, der bereits bei Rare und den Retro Studios gearbeitet hat, ist ein Könner, das merkt man *Star Ghost* zu jedem Zeitpunkt an. Der 2D-Weltraumshooter ist grafisch und spielerisch minimalistisch, fordert jedoch ohne Ende. Ihr steuert euer Schiff nur durch Antippen der A-Taste, wodurch ihr es steigen lasst. Lasst ihr sie los, fällt es. Mehr gibt es nicht zu tun, denn das Schiff bewegt sich von alleine fort, feuert von alleine und ändert die Schussstreuung und -frequenz über die Aufnahme von Items, ebenso wie die Stärke der Schilde. Was einfach klingt, wird schnell extrem schwierig. Das Tippen der A-Taste muss genau getimt werden, um exakt durch Hindernisse zu manövrieren oder Gegner zu treffen. Dabei geht es vor allem um Highscores, die über Kombos in die Höhe getrieben werden können. Die Levels in den 12 Sternsystemen des Spiels zu überleben ist schwierig genug, ordentliche Highscores sind jedoch eine echte Kunst. Ein Geheimtipp! **Sebastian Zelada**

| | |
|---|---|
| **Genre:** | Action |
| **Entwickler:** | Squarehead Studios |
| **Termin:** | 10. März 2016 |
| **Preis:** | 8,99 Euro |
| **WERTUNG** | 8 |

Berührt ihr keinen Gegner und ballert fleißig jedes Hindernis und jeden Feind aus dem Weg, steigen der Multiplikator und euer Punktekonto!

Vorsicht vor den Space-Würmern! Wenn ihr sie berührt, fängt sich das Raumschiff einen Virus ein, der vorübergehend alle Systeme deaktiviert.

# DONKEY KONG COUNTRY

**New 3DS** Der Affen erster Streich: Nach der Wii U erobert der Kong-Clan nun auch den New 3DS!

In der Riege an qualitativ hochwertigen Titeln zum 3DS-Virtual-Console-Start des SNES darf natürlich auch Nintendos Affenbande nicht fehlen. Das erste Abenteuer unter Regie des ehemaligen Kultentwicklers Rareware hat auch über zwei Jahrzehnte nach dem ursprünglichen Release nur wenig seiner ursprünglichen Qualitäten eingebüßt. In Gestalt von Donkey Kong und Diddy Kong hüpfen wir durch mehrere Dutzend extrem abwechslungsreich gestaltete Levels, bestreiten knackig-schwere Lorenfahrten, sammeln reihenweise gut versteckte Gegenstände ein und zeigen fiesen Feinden in Bosskämpfen, wer der Silberrücken im virtuellen Dschungel ist. Das funktioniert alles ganz wunderbar, nicht zuletzt dank der sehr präzisen Steuerung, die sich auch hinter jener von damals aktuellen Konkurrenzprodukten aus dem Pilzkönigreich-Universum nicht verstecken muss. Lediglich grafisch merkt man dem Titel sein Alter sehr deutlich an. Die Anfang der 90er-Jahre revolutionäre Mischung aus 2D- und 3D-Elementen wirkt heutzutage altbacken und einfach unschön. Da entpuppt sich der Nachfolger – siehe unten auf dieser Seite – als deutlich alterungsresistenter. Trotzdem: Von diesem kleinen Makel sollte sich absolut kein New-3DS-Besitzer vom Download dieses ansonsten zeitlosen Klassikers abhalten lassen. **Lukas Schmid**

Es gibt viel aufzuklauben, ganz so ausgeprägt wie in Rarewares 3D-Hüpfern ist der Sammelwahn in 2D aber noch nicht.

Die Lorenfahrten sind seit jeher fester Bestandteil der *Donkey Kong Country*-Reihe und kommen ganz schön happig daher.

| | |
|---|---|
| **Genre:** | Jump & Run |
| **Entwickler:** | Rareware |
| **Termin:** | 24. März 2016 |
| **Preis:** | 7,99 Euro |
| **WERTUNG** | 8 |

# DONKEY KONG COUNTRY 2

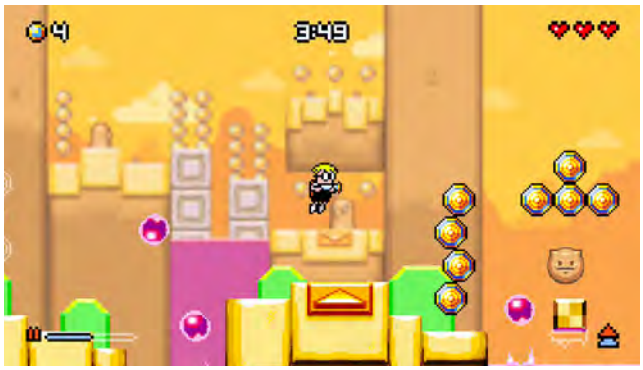
**New 3DS** Der Affen zweiter Streich: Im rundum verbesserten Primaten-Nachfolger geht die Post ab!

Den besten Entwicklerstudios gelingt es, ihre bereits grandiosen Erstlingswerke durch einen in allen Belangen noch besseren Nachfolger im Nachhinein alt aussehen zu lassen – so auch im Falle von Rarewares zweitem Affen-Geniestreich, *Donkey Kong Country 2: Diddys's Kong Quest*. Donkey muss diesmal als Entführungsopfer herhalten, stattdessen begibt sich Diddy gemeinsam mit Serien-Neuling Dixie an den Start. Die praktische Fähigkeit der haarigen Blondine, mithilfe ihres Pferdeschwanzes durch die Luft und sanft zu Boden zu gleiten, ergänzt das Hüpf-Gameplay perfekt. Aber auch sonst gibt es von allem einfach mehr – und alles, was da ist, ist besser und wirkt durchdachter als im Vorgänger: Die Levels sind größer, noch abwechslungsreicher, es gibt mehr zu entdecken, der Humor kommt noch besser rüber, die Steuerung ist noch präziser, die Grafik wurde überarbeitet (und sieht, im Gegenteil zum Erstling, auch heute noch gut aus) und, und, und. Ebenfalls noch einmal nach oben geschraubt wurde der Schwierigkeitsgrad – Spieler mit geringer Frustresistenz sollten wissen, worauf sie sich einlassen. Famoserweise ist das Abenteuer bei aller Härte aber trotzdem stets fair. Keine Frage: Dieser affige Download gehört auf absolut jedes New-Nintendo-3DS-System! **Lukas Schmid**

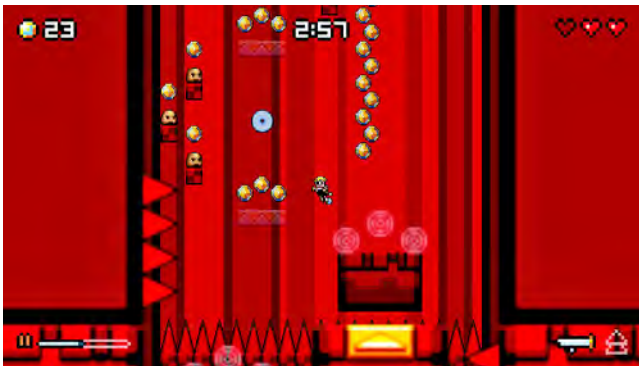
Unsere Helden sind nicht auf sich alleine gestellt – regelmäßig stehen ihnen freundliche Tiere mit ihren Spezialkräften zur Seite.

Die in 3D gerenderten 2D-Modelle sowie die generelle Grafik des zweiten Affen-Abenteuers machen auch heute noch was her.

| | |
|---|---|
| **Genre:** | Jump & Run |
| **Entwickler:** | Rareware |
| **Termin:** | 24. März 2016 |
| **Preis:** | 7,99 Euro |
| **WERTUNG** | 9 |



Mithilfe einer Wasserspritzpistole und eines Jet Packs durchforstet ihr viele unterschiedliche Welten nach Sammelobjekten wie Münzen und Soundtrack-CDs.



In jedem Level sind Portale versteckt, die euch in Bonuslevels transportieren. Diese sind im Farbschema des Virtual Boys (rot) und Game Boys (grün) designt.

# MUTANT MUDDS: SUPER CHALLENGE

**Wii U/3DS** Dieses Retro-Jump&Run überrascht mit wortwörtlich spritzigen Ideen.

Im Retro-Stil angelegte Jump & Runs gibt es zurzeit im Überfluss. Mit *Mutant Mudds: Super Challenge* gibt es nun einen weiteren Titel, der die hart umkämpften Fans mit schwierigeren Levels und zahlreichen Sammelobjekten für sich gewinnen möchte. Vom Genrestandard hebt sich *Mutant Mudds* vor allem dadurch ab, dass euer Charakter Max dank Jet Pack kurzzeitig schweben und Gegner jederzeit mit seiner Wasserspritzpistole angreifen kann. Eine weitere Besonderheit des Spiels besteht darin, dass die abwechslungsreichen Levels mitunter in drei verschiedene Ebenen aufgeteilt sind, die ihr an festgelegten Stellen wechselt. Zudem erwarten euch typische Power-ups, beispielsweise ein spezieller Schuss, mit dem ihr etwa Felsen zerstört oder sonst unverwundbare Gegner besiegt. Diese Items befinden sich aber nicht in den Levels verstreut, stattdessen wählt ihr vor dem Betreten der Gebiete einen der drei verfügbaren Gegenstände aus. Insgesamt ist *Mutant Mudds* ein sehr herausforderndes Spiel, das schnell frustrieren kann, sich dabei aber nie unfair anfühlt. **Julian Geiler**

| | |
|---|---|
| **Genre:** | Jump & Run |
| **Entwickler:** | Renegade Kid |
| **Termin:** | 17. März 2016 |
| **Preis:** | 9,99 Euro |
| **WERTUNG** | 7 |

# METROID: OTHER M

**Wii U** Samus' persönlicher CDi-Moment oder ein verkannter Geheimtipp?

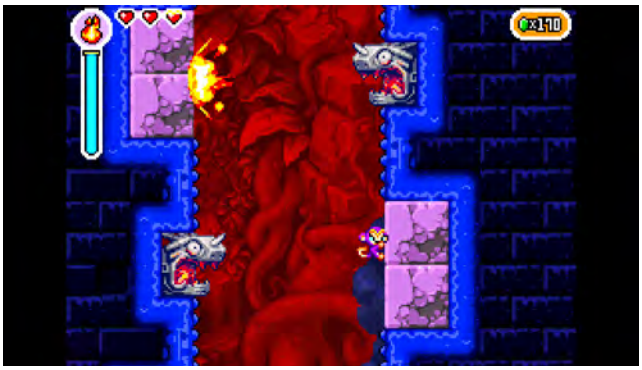
*Other M* liefert eigentlich einen interessanten Remix des *Metroid*-Spielkonzepts ab. Vor allem der Wechsel zwischen der Ansicht aus der First- und Third-Person-Perspektive offenbart jede Menge großartige und furchtbare Ideen. *Other M* ist nahe genug am *Metroid*-Stil, um noch als Mitglied seiner ehrenwerte Familie wiedererkannt zu werden, bringt aber dermaßen viele frische Elemente mit, dass es seinem Namen gerecht wird – eben was „anderes". Das größte Problem aber ist, dass an *Other M* gleich vier unvereinbare Meister zerren: Das gewohnte *Metroid*-Prinzip soll erhalten bleiben; Samus soll mehr Persönlichkeit entwickeln; die Fans haben strikte Vorstellungen davon, wer Samus ist; und reichlich frische Ideen sollen das Gameplay bereichern. Zwischen all diesem Gezerre hat es das Spiel dann leider zerrissen. Das Erlebnis am Controller ist bockig, teils unlogisch, unausgegoren – *Other M* geht einfach nicht zusammen. Gespielt haben sollte man diesen Prototyp aber trotzdem, und sei es nur, um mitreden zu können. **Benjamin Kegel**

| | |
|---|---|
| **Genre:** | Action |
| **Entwickler:** | Team Ninja |
| **Termin:** | 31. März 2016 |
| **Preis:** | 19,99 Euro |
| **WERTUNG** | 7 |

Einer der größten Kritikpunkte von *Other M*: die ausufernden Cutscenes. Die setzen Samus zwar umfangreich, aber nicht immer vorteilhaft in Szene.

Da-Da-Da-Da-Daaa-Da-Da-Da-Daa-Da-da-da-Daaaaaaa. Auch in *Other M* solltet ihr jede noch so kleine Ecke der Spielwelt durchsuchen. Oft findet ihr Power-ups.

Shantae verfügt nicht nur über die Gabe der Magie, sondern kann auch mit ihrem beeindruckenden Pferdeschwanz kräftig für Schaden bei Gegnern und Bossen sorgen.



Im Verlauf des Abenteuers erlangt die Heldin die Fähigkeit, sich in verschiedene Tiere mit besonderen Fähigkeiten zu verwandeln. Als Affe kraxelt sie mühelos Wände empor.

# SHANTAE: RISKY'S REVENGE – DIRECTOR'S CUT

**Wii U** Manchmal kommen sie wieder – und zwar als etwas lieblos angepasste HD-Fassung.

Ursprüglich 2011 als Download-exklusives DSi-Spiel erschienen, wandert Shantaes zweites Abenteuer nach dem Game-Boy-Color-Original nun auch auf die Wii U. Spielerisch ist es genauso brillant wie anno dazumal: DIe Mischung aus Erkundung mitsamt Fähigkeiten-Upgrades im Metroidvania-Stil, knackigen Gefechten und dank der präzisen Steuerung sehr gelungenen Sprungpassagen begeistert wie eh und je – tatsächlich gehören die *Shantae*-Spiele trotz des bis heute verboten kleinen Bekanntheitsgrades zu den besten Vertretern ihres Genres. Nur hätten wir uns gewünscht, dass die Entwickler mehr Mühe in die HD-Fassung des Abenteuers gesteckt hätten. Klar, eine bessere Map, ein überarbeitetes Schnellreisesystem und kleine neue Inhalte sind eine super Sache. Allerdings wirkt die extrem pixelige Grafik – die bei 16:9-Darstellung einfach in die Breite gezogen wird – auf dem großen Bildschirm alles andere als schön, und der Bildschirm des Gamepad wird in keinster Weise sinnvoll genutzt. So ist es etwa extrem nervig, sich für die Übersichtskarte jedes Mal mühsam durchs Menü drücken zu müssen. Keine Frage, toll ist der Titel trotzdem, aber nicht die ultimative Version, die wir uns gewünscht hätten.

**Lukas Schmid**

| | |
|---|---|
| **Genre:** | Jump & Run |
| **Entwickler:** | Wayforward Technologies |
| **Termin:** | 24. März 2016 |
| **Preis:** | 9,99 Euro |
| **WERTUNG** | 8 |

# MUSICVERSE: ELECTRONIC KEYBOARD

**3DS** Reggae, Samba oder doch lieber Dance? Das überlässt euch diese Software selbst.

Egal ob als Anfänger oder wahrer Profi, bei *Musicverse: Electronic Keyboard* kann der Nutzer seiner Kreativität freien Lauf lassen. Zu Beginn werden dem Spieler in einem kurzen Tutorial sämtliche Funktionen gezeigt. Während auf dem einem Bildschirm Pianotasten zu sehen sind, auf denen man ganze 32 verschiedene Instrumente spielen kann, werden beim zweiten Bildschirm unterschiedliche Musikgenres eingestellt. Die Auswahl beläuft sich dabei auf 14 Möglichkeiten. Außerdem ist es möglich, auf acht programmierbaren Buttons zwölf verschiedene Akkorde zu bestimmen, die das automatische Musikstück begleiten. Weiter kann der User den Bass, die Begleitmusik und das Schlagzeug nach Belieben stumm stellen und ein Metronom ist sogar auch vorhanden. Tolles Feature: Eigens komponierte Stücke können auf Twitter oder Facebook geteilt werden und auch eine Importfunktion ist verfügbar. Grundsätzlich ist *Musicverse: Electronic Keyboard* ein interessantes Spiel für Musiker, die zwischendurch eigene Ideen erschaffen wollen. Allerdings ist es für Anfänger, die sich nicht mit Musik auskennen, recht schwierig, sich in das Programm einzufinden.

**Katharina Wagner**

| | |
|---|---|
| **Genre:** | Musikspiel |
| **Entwickler:** | Abylight |
| **Termin:** | 3. März 2016 |
| **Preis:** | 7,99 Euro |
| **WERTUNG** | 7 |

Von der elektrischen Gitarre über das Piano bis hin zur Flöte: Es gibt eine breite Auswahl an Instrumenten, die man spielen kann.

So sieht die Oberfläche des Spiels aus. Oben: Die Auswahl der Begleitmusik sowie die programmierbaren Akkorde. Unten: Das gewünschte Instrument zum Spielen.

# EDLE BOOKAZI

## IM PREMIUM-FORMAT

**Auf 164 Seiten**

**Windows 10 erklärt**

**Alle Apps und Funktionen optimal nutzen**

**Kontakte pflegen**

**Die besten Apps für Arbeit und Unterhaltung**

Nur **€ 9,99**

## WEITERE PREMIUM-BOOKAZINES IM HANDEL:

**Auf 180 Seiten**

- Große Modell- und Zubehör-Kaufberatung
- Perfekte Landschaftsbilder
- Das RAW-Format meistern
- Top-Photoshop-Techniken

**Nur € 12,99**

**Auf 164 Seiten**

- Essenzielles Zubehör
- So bauen Sie Ihren eigenen Quadcopter
- Fotografieren und filmen mit der Drohne

**Nur € 12,99**

# NES

computec MEDIA
EDITION

**Auf 164 Seiten**

**Raspberry Pi richtig anschließen und einrichten**

**Gleich loslegen dank Linux und vielen tollen Apps**

**Pi als Media Center nutzen**

**Mehr als ein Dutzend Projekte Schritt-für-Schritt erklärt**

Nur € 12,99

**Auf 164 Seiten**

- Die besten Apps & Spiele
- Große Galaxy-Kaufberatung
- Gerät optimal einrichten und personalisieren

Nur € 9,99

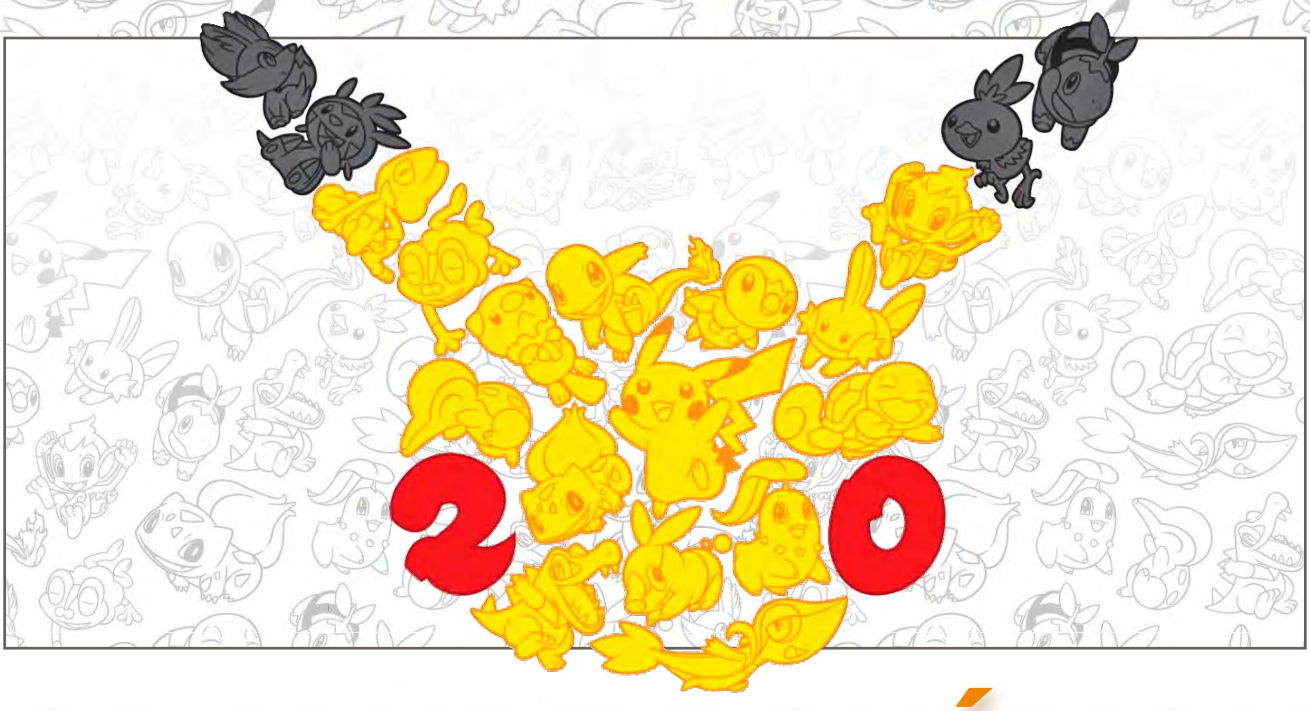
**Auf 164 Seiten**

- iPhone optimal einrichten
- Neue Funktionen im Detail
- Social Media, Spaß, Kreativität
- Diese Apps müssen Sie haben

Nur € 9,99

Alle Bookazines bequem online bestellen:
shop.computec.de/edition

Oder einfach digital lesen:
epaper.computec.de




# 20 JAHRE POKÉMON
# EIN RÜCKBLICK AUF DIE ERFOLGSSERIE

Gotta catch 'em all – das grundlegende Spielziel der Pokémon-Reihe hat sich auch nach 20-jährigem Bestehen nicht verändert. Aber wie wurde die Reihe zu dem, was sie heute ist? Wir blicken zurück auf die wichtigsten Meilensteine und geben einen Ausblick, was noch kommen wird.

151 – so viele Pokémon kann man in *Pokémon Rot, Blau* und *Gelb* fangen. Theoretisch zumindest, praktisch kommt man in den Spielen der ersten Pokémon-Generation ohne das Ausnutzen von Programmierfehlern sogar nur auf 150. Heute – sechs *Pokémon*-Generationen später – ist diese Zahl auf 722 angewachsen und so wird es immer schwieriger, ein wichtiges Spielziel der Reihe zu erfüllen: nämlich von jedem einzelnen Pokémon mindestens ein Exemplar zu fangen und so den Pokédex zu vervollständigen. Das tut dem Spielspaß, den Millionen Spieler weltweit seit mittlerweile 20 Jahren mit

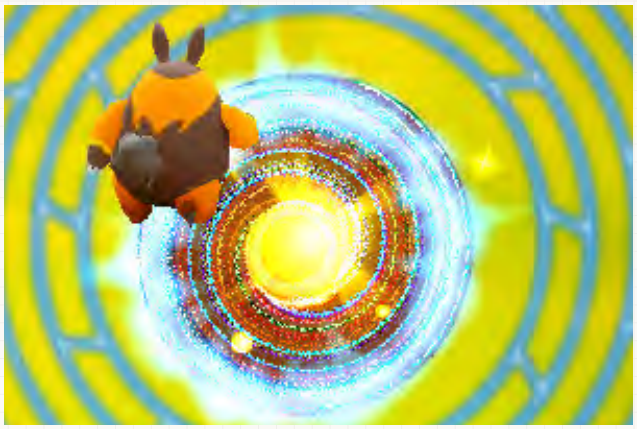
Seit der dritten Generation gibt es Trainerpässe, die den Fortschritt des Spielers knapp zusammenfassen. Grafisch hat sich einiges getan zwischen *HeartGold* …

… und *Alpha Saphir*. Dabei liegen gerade einmal vier Jahre zwischen den beiden Spielen! Ansonsten hat sich der Pass aber nur unwesentlich verändert.

## SCHÜSSE IN DEN OFEN – NICHT ALLE POKÉMON-SPIELE WAREN HITS

**„Jedes Pokémon-Spiel wird automatisch ein Erfolg.“ Von wegen! Neben den vielen erfolgreichen Spielen mit ihren guten Bewertungen gibt es auch im Pokémon-Universum einige schwarze Schafe, die sich entweder nicht gut verkauften oder bei Fans und Kritikern schlecht ankamen.**

**Die Grafik ist in *Pokémon Battle Revolution* gar nicht mal übel. Was den Umfang anging, hatten die Stadium-Teile aber deutlich mehr zu bieten.**



**Langsames Texttempo, nur 144 Pokémon und merkwürdige Features wie Portal-Dungeons: Das erste *Mystery Dungeon* auf dem 3DS kam nicht gut an.**

*Pokémon Battle Revolution* etwa kann als inoffizieller Nachfolger der beliebten *Stadium*-Spiele angesehen werden, bot aber nicht den Umfang, der von ihm erwartet wurde. Man kann das Spiel zwar nutzen, um seine Pokémon aus *Diamant* oder *Perl* in 3D gegeneinander kämpfen zu lassen, abgesehen davon bietet der Ableger aber kaum Inhalte. Sogar die Minispiele aus *Stadium* fehlen! Doch nichts geht über eine Partie „Singen mit Piepi“! Noch enttäuschender fiel *Pokémon Dash* aus, der erste *Pokémon*-Titel, der für den Nintendo DS erschien. In diesem klassischen Rennspiel steuert der Spieler Pikachu über mehrere Strecken und versucht, die Ziellinie möglichst vor allen anderen zu überqueren. In der Theorie taugt das zumindest für kurzweiligen Spaß, und heutzutage wäre *Dash* als Smartphone-App sogar gut vorstellbar. Aber die Steuerung sollte damals zeigen, was der Touchscreen des Nintendo DS kann, schaffte das aber nicht so richtig, weil sie sehr unpräzise geraten war. Da es überhaupt nicht möglich war, alternativ die Tasten zu nutzen, brachte das Spiel dann auch nur wenigen Menschen Freude.

den Taschenmonstern haben, aber keinen Abbruch. Im Folgenden wollen wir vor allem auf die Spiele der Hauptreihe zurückblicken und herausstellen, welche wichtigen Meilensteine diese mit sich brachten.

### Gen 1: Sammle, Tausche, Kämpfe

Das *Pokémon*-Franchise traf 1996 einen Nerv: Die Monster nur selbst zu fangen reichte nämlich nicht aus, man musste zudem zumindest ein paar Exemplare erst von anderen Spielern ertauschen. Und wenn man dann schon mal zusammensaß, konnte man seine Teams auch gleich gegeneinander antreten lassen. Tauschen und Kämpfen brachten gesellige Spieler zusammen, wer lieber alleine spielen wollte, konnte immerhin sammeln und natürlich die Story durchspielen, an deren Ende auch nach 20 Jahren noch das Ziel steht, der beste aller Trainer und Champion der Pokémon-Liga zu werden. *Pokémon Rot, Blau* und *Gelb* machten also vielen verschiedenen Spielern Spaß und war von Erfolg gekrönt – der Weg für die zweite Generation war damit geebnet.

**TRIVIA 1**

**JIRACHI** besitzt ein drittes Auge auf dem Bauch. Geöffnet ist es allerdings nur selten, zum Beispiel dann, wenn Jirachi in der sechsten Generation die Attacke Kismetwunsch einsetzt.

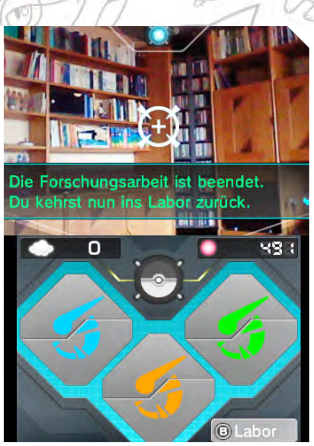
### Gen 2: Züchten, Tageszeiten

*Pokémon Gold, Silber* und *Kristall* wurden nicht nur rein optisch bunter, sondern auch umfangreicher als ihre Vorgänger. Neben der komplett neuen Region Johto kann man auch die bekannte Kanto-Region bereisen und gegen 16 Arenaleiter antreten! Diese Möglichkeit hat es zum Leidwesen mancher Fans seitdem in keinem anderen Spiel der Reihe mehr gegeben (von den Remakes *HeartGold* und *SoulSilver* einmal abgesehen).

Ein Element, das es allerdings sehr wohl von der zweiten Generation in die Nachfolger geschafft hat, ist das Tag-und-Nacht-Zeitsystem. Damit wurde Pokémon ein gutes Stück realistischer, denn wer etwa die Eule Hoothoot fangen wollte, konnte das nicht einfach tagsüber um zwölf Uhr erledigen, sondern musste zumindest warten, bis es Abend geworden war. Auch das Entwicklungssystem wurde verfeinert: Chaneira entwickelt sich nur dann zu Heiteira, wenn es besonders glücklich ist. Zudem richteten sich einige Events in *Gold, Silber* und *Kristall* nach Wochentagen: Mittwochs und freitags findet im Nationalpark das Käferturnier statt, bei dem man seltene Pokémon und Preise ergattern kann. Ein weiterer großer Schritt war die Einführung eines Zuchtsystems, das ebenfalls seit *Gold* und *Silber* Bestand hat. Wer ein Pokémon-Ei haben wollte, musste nur Männchen und Weibchen derselben Art (oder eines von beiden mit Allzweckwaffe Ditto) in die Pokémon-Pension geben und hatte schon bald einen neuen Schützling für sein Team.

**Zeichentrick lässt grüßen: Nicht nur Rocko diente den Machern des Anime als Vorlage für eine wichtige Figur, auch Misty reist für viele Staffeln an Ashs Seite.**

Offizieller Weltrekord: Aus insgesamt 12.987 Einzelkarten besteht dieses größte Sammelkartenmosaik, das im März 2016 in Paris enthüllt wurde und über 70 Quadratmeter groß ist. Die Umsetzung übernahm der britische Künstler Quentin Devine.




*Pokémon Traumradar* (im Bild) und *Pokémon Go* setzen beide auf Augmented Reality.

Die zweite Generation machte *Pokémon* also um einiges realistischer und moderner. Fast schon eine Randnotiz ist, dass mit Unlicht und Stahl auch noch zwei neue Pokémon-Typen eingeführt wurden, die die bislang vorhandenen 15 auf 17 ergänzten und dem Kampfsystem mehr Tiefe verliehen. Gerade Unlicht-Pokémon hatte das Metagame auch bitter nötig, da Psycho-Pokémon in der ersten Generation einfach zu stark waren.

**TRIVIA 2**

In *Pokémon Mystery Dungeon: Team Rot* und *Team Blau* hatten fünf Pokémon aus der damals noch nicht veröffentlichten vierten Generation ihren ersten Auftritt: Snibunna, Mobai, Pantimimi und Lucario sind als Statuen freispielbar, während **MAMPFAXO** als Nebencharakter auftaucht.

## Gen 3: Wesen und Fähigkeiten

Apropos Metagame: Das änderte sich mit *Pokémon Rubin, Saphir* und *Smaragd* nochmal gewaltig. Auch dadurch, dass mit den Doppelkämpfen erstmals vier Pokémon zeitgleich – zwei auf jeder Seite – an einem Kampf teilnehmen konnten, aber vor allem durch die Einführung von Wesen und Fähigkeiten. Plötzlich wurden die Statuswerte eines Pokémon maßgeblich davon beeinflusst, ob es ein robustes, hitziges oder eines der anderen 23 Wesen hatte. Wer seine Schützlinge für Turniere trainiert, muss seitdem penibel darauf achten, dass sein Taschenmonster über das richtige Wesen für den jeweiligen Zweck im Team verfügt. Ein Staller mit dem Wesen Solo? Dass wir nicht lachen!

Die Fähigkeiten bringen seit der dritten Generation eine zusätzliche taktische Komponente ins Spiel. Vor allem die versteckten Fähigkeiten sind begehrt, weil diese in vielen Fällen besser für Wettkämpfe geeignet sind, aber auch schwerer zu ergattern. Für weniger turnierorientierte Spieler wurden außerdem die Schönheitswettbewerbe ergänzt, bei denen man vor einer Jury in verschiedenen Klassen um Bänder kämpfen kann. Außerdem gehören mit *Pokémon Feuerrot* und *Blattgrün* die ersten Remakes von älteren Spielen zur dritten Generation. Den Neuauflagen von *Pokémon Blau*, *Rot* und *Gelb* lag als besonderes Gimmick der Game Boy Advance Wireless Adapter bei, durch den sich die Spieler erstmals auch drahtlos untereinander verbinden konnten.

## Gen 4: Weltweite Vernetzung

Dabei wollten es die Pokémon-Entwickler aber nicht belassen und gingen einen Schritt weiter: Mit *Pokémon Diamant* und *Perl* war es erstmals möglich, sich

Der Magnetzug verbindet Johto und Kanto in *Pokémon Gold, Silber, Kristall, HeartGold* und *SoulSilver*. Das Beste: Er kommt immer genau dann, wenn ihr ihn braucht!

Manche Pokémon gibt's nur über Event-Verteilungen: Dieses Celebi etwa konnte man nur an bestimmten Orten im Rahmen der Celebi-Tour 2011 herunterladen.

**Grafisch hat sich auch *Pokémon Mystery Dungeon* weiterentwickelt: Von gepixelten Sprites in *Team Blau* (links) zu 3D-Modellen in *Super Mystery Dungeon* (rechts).**

**Das Spin-off *Pokémon Conquest* könnt ihr euch nur als Import holen.**

**In *Pokémon Mystery Dungeon: Team Blau* ist bereits von Lucario die Rede, bevor die Spiele der vierten Generation überhaupt erschienen waren.**

## TRIVIA 3

**TENTACHA** hat unter Fans den Namen „Zubat of the sea" erhalten. Damit wird darauf angespielt, dass es – wie Zubat in Höhlen – sehr häufig auf hoher See angetroffen werden kann und die Spieler dadurch an ihrer ungestörten Weiterreise hindert.

weltweit zu vernetzen und über die Nintendo WiFi-Connection zu tauschen und zu kämpfen. Abgesehen davon brachte die vierte Generation aber wenig wegweisende Änderungen. Mal sehen… Ach ja, Attacken werden seit 2006 separat in die Schadensklassen „physisch", „speziell" und „Status" eingeteilt, vorher richtete sich diese Aufteilung stets nach dem Typ einer Attacke. Feuer-Attacken waren vorher beispielsweise immer speziell gewesen. Und: Der Beutel fasst seit *Diamant* und *Perl* jetzt unendlich viele Items! Toll, oder?

Unbedingt erwähnenswert sind aber noch die Remakes von *Pokémon Gold, Silber* und *Kristall*, *Pokémon Goldene Edition HeartGold* und *Silberne Edition SoulSilver*. In diesen Spielen wird man auch außerhalb von Kämpfen immer von seinen Pokémon begleitet: Das Taschenmonster an der Spitze des Teams läuft dem Protagonisten in der Overworld stets hinterher. Und selbst in der echten Welt musste man nicht mehr auf seine treuen Begleiter verzichten: Dank des neuen Pokéwalkers, einem Schrittzähler, der den Spielen gratis beilag, konnte man mit jedem seiner Schritte ein beliebiges Pokémon auch außerhalb der Spiele trainieren und dabei sogar andere Pokémon fangen und Items finden.

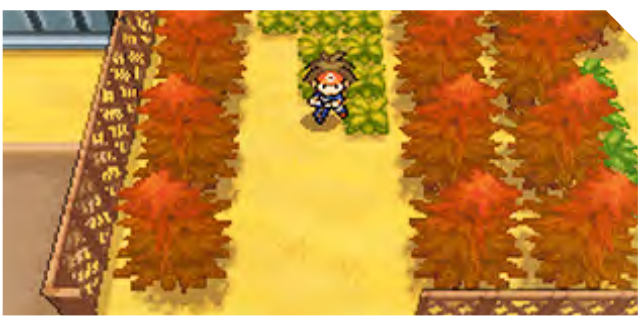
### Gen 5: Bestehendes aufpoliert

Die Spiele der fünften Generation, also *Pokémon Schwarz* und *Weiß* sowie *Schwarz 2* und *Weiß 2*, brachten keine bahnbrechenden Neuerungen in Bezug auf Gameplay-Elemente oder Spielmechaniken mit sich. Vielmehr wurden die bestehenden leicht ausgebaut: Online-Fans freuten sich über den Pokémon Global Link (PGL), durch den das Spielgeschehen seitdem auch ins Web verlagert wird. Man kann im Global Link zum Beispiel bestimmte Medaillen erhalten, wenn man in den neueren Spielen Aufgaben erfolgreich abschließt. Diese Medaillen stellen im

**Die Global Trade Station (GTS) in Jubelstadt. Bis die Nintendo WiFi Connection Mitte Mai 2014 eingestellt wurde, konnte hier getauscht werden.**

**Folgt auf dem Fuße: *HeartGold* und *SoulSilver* sind die einzigen Spiele, in denen dem Spieler jedes Pokémon hinterherlaufen und man mit ihm interagieren kann.**

Im Turm der Erkenntnis in *Pokémon X* und *Y* lernen die Spieler erstmals das Geheimnis hinter der Mega-Entwicklung kennen.



Die Jahreszeiten werden auch farblich gekennzeichnet: In der *Weißen Edition 2* ist es hier gerade Herbst und die Umgebung daher rot-bräunlich.

## TRIVIA 4

Pokémon-Namen finden sich auch in der Wissenschaft wieder: 2008 gaben japanische Forscher einem wichtigen Protein des menschlichen Körpers den Namen Pikachurin. Schon ausgestorben ist der Aerodactylus, eine Unterart der Familie der Pterodactylen, die natürlich nach **AERODACTYL** benannt wurde.

**Ein Mann voller Geheimnisse: Der Rätselmeister errichtet in *Rubin, Saphir, Smaragd* und deren Remakes allerlei Irrgärten für den Protagonisten.**

Prinzip das Quest-System der *Pokémon*-Reihe dar. Außerdem konnte man über den PGL auf die *Pokémon Dream World* zugreifen und darin Minispiele mit seinen Schützlingen zocken. Die *Dream World* gibt es seit Anfang 2014 allerdings nicht mehr.

Ansonsten führte die fünfte Generation Dreier- und Reihumkämpfe ein, bei denen sich zeitgleich bis zu sechs Pokémon im Kampf befinden. Die Dreierkämpfe blieben aber auch in nachfolgenden Ablegern der Reihe eher ein Gimmick und treten deutlich seltener auf als Doppelkämpfe. Außerdem sind die vier Jahreszeiten ausschließlich in *Pokémon Schwarz* und *Weiß* und ihren direkten Nachfolgern eingebaut; nach ihnen richtet sich zum Beispiel das Aussehen bestimmter Pokémon wie Sesokitz.

### Gen 6: Mega-Entwicklungen

Sowohl in der vierten als auch in der fünften Generation gab es also wenig wirklich entscheidende neue Spielelemente. *Pokémon X* und *Y* änderten das und mischten das Kampfsystem mit dem neuen Feen-Typ sowie den Mega-Entwicklungen gehörig auf. Gerade Letztere sind heute fester Bestandteil von Turnieren und ergänzen die Kämpfe um eine gehörige Portion Taktik: Spielt mein Gegner dieses Pokémon mit einem Mega-Stein? Oder hat er ihm ein ganz anderes Item zum Tragen gegeben? Außerdem gibt es seit *X* und *Y* das Super-Training, mit dessen Hilfe es sich leichter auf EV trainieren lässt, für Turnierspieler wurde also einiges getan. Die Remakes von *Pokémon Rubin, Saphir* und *Smaragd, Omega Rubin* und *Alpha Saphir*, kombinieren indes vor allem Elemente aus *X* und *Y* mit Elementen aus ihren Vorbil-

**Wenn es eines gibt, worauf man sich in den *Mystery Dungeon*-Teilen verlassen kann, dann auf Ladenbesitzer Kecleon (links in *Team Blau*, mittig im *Erkundungsteam Himmel*, rechts in *Super Mystery Dungeon*). Selbst in Dungeons verkauft er manchmal Items. Dort ist es auch möglich, ihn zu bestehlen – wovon wir allerdings dringend abraten.**

## SPIELSPASS ABSEITS DER HAUPTSPIELE – DIE POKÉMON-SPIN-OFFS

**Was wäre die *Pokémon*-Reihe ohne ihre Spin-offs? Auf jeden Fall um einiges weniger bunt! Denn vielfältig sind die Taschenmonster-Ableger allemal: Schon in der ersten Generation konntet ihr das Sammelkartenspiel auch auf dem Gameboy spielen und in *Pokémon Pinball* Flippertische mit Pokébällen unsicher machen. Und das war erst der Anfang.**

**Welches Pokémon ist das? Ein Minispiel in *Mystery Dungeon: Erkundungsteam Himmel* lässt euch Fußabdrücke enträtseln.**

**In *Pokémon XD* für den Gamecube bekommt der Spieler es mit Crypto-Lugia zu tun. Crypto-Pokémon sind Taschenmonster, deren Herzen verschlossen sind, und sie kommen in XD und dessen Vorgänger Colosseum vor.**

Über 60 Ableger hat das Franchise mittlerweile hervorgebracht: Von *Pokémon Pinball* über *Stadium* und *PokéPark Wii* bis hin zum aktuellen *Pokémon Tekken* gibt es offenbar unzählige Möglichkeiten, die Taschenmonster mit Spielkonzepten zu kombinieren. Unter den Ablegern gibt es wiederum besondere Reihen wie die *Pokémon Rumble*-Serie oder *Pokémon Ranger*. Mit am beliebtesten sind unter den Spin-offs aber die *Mystery Dungeon*-Spiele, von denen mittlerweile sieben Ableger in Deutschland erschienen sind. Nachdem der vorletzte Teil, *Portale in die Unendlichkeit*, weniger gute Kritiken erhielt, konnte *Pokémon Super Mystery Dungeon* vor zwei Monaten dann wieder mehr überzeugen. In *Mystery Dungeon* wird man stets selbst zu einem Pokémon und interagiert mit seinen Artgenossen, das eigentliche Gameplay ist das eines Dungeon Crawlers. Begeistert sind die meisten Fans von den Handlungen der Spiele, die selbst den ein oder anderen Erwachsenen schon zu Tränen gerührt haben.

In der nahen Zukunft erwartet uns im Bereich der Spin-offs *Pokémon Go*, das als App für Smartphones erscheint und mit dem es möglich sein wird, Pokémon in der echten Welt über Augmented Reality zu fangen. Dieses Prinzip gab es als „Lite-Variante" schon 2012 in *Pokémon Traumradar*, allerdings kann man sich darin nur wenige unterschiedliche Taschenmonster schnappen. *Go* soll weitaus mehr Exemplare bieten und ein Free2Play-Spiel sein. Der Download ist also kostenlos, wer aber schneller vorankommen will, muss echtes Geld rausrücken. Weitaus kurioser als in *Go* geht es in einem Spiel zu, das bislang nur im japanischen Nintendo eShop erhältlich ist und frei übersetzt „Meisterdetektiv Pikachu" heißt. Dort ermittelt der Protagonist an der Seite eines Pikachu mit Lupe und Sherlock-Holmes-Mütze in Kriminalfällen, indem er 3D-Umgebungen erforscht und mit Menschen und Pokémon interagiert. Ob der Titel auch in Deutschland veröffentlicht wird, steht noch nicht fest.

dern und ergänzen das Spielkonzept nicht erwähnenswert. *Omega Rubin* und *Alpha Saphir* sind gleichzeitig auch die aktuellen Spiele der *Pokémon*-Hauptreihe: Fast anderthalb Jahre gab es keine Infos zu ihren Nachfolgern.

### Wo geht die Reise hin? Gen 7?

Im Februar kündigte Nintendo dann aber *Pokémon Sonne* und *Mond* für Ende 2016 an. Über die Spiele ist noch wenig bekannt, Fans sind sich momentan uneinig darüber, ob sie den Auftakt für eine komplett neue siebte Generation darstellen oder doch eher eine „Generation 6.5". Mit Magearna wurde immerhin schon eines der neuen Mysteriösen Pokémon aus *Sonne* und *Mond* vorgestellt. Kurz vor Abgabe dieser N-ZONE besuchten die Pokémon-Entwickler eine japanische TV-Show, um über die Spiele zu sprechen – neue Informationen brachten sie aber leider keine mit. Junichi Masuda bestätigte immerhin, dass es mehr als zehn neue Taschenmonster geben wird, was aber natürlich niemanden überraschen dürfte. Gerade weil so wenige Informationen bekannt sind, spekulieren die Fans fleißig. Manche vermuten, dass die neue Region auf Hawaii basieren könnte.

**Durch den Despotarnit kann Despotar seit *X* und *Y* die Mega-Entwicklung ausführen. Dadurch erhöhen sich fast sämtliche seiner Werte.**

Während die Fans auf frische Infos zu *Sonne* und *Mond* warten, gibt es parallel natürlich eine riesige Marketing-Kampagne rund um das 20-jährige Pokémon-Bestehen. Falls ihr sie nicht ohnehin schon kennt, sei euch die Webseite pokemon20.com ans Herz gelegt. Dort findet ihr unter anderem auch Informationen zu zwölf ganz besonderen Verteilungsaktionen: Alle Besitzer von Spielen der sechsten Generation können sich seit Januar jeden Monat ein sehr seltenes Pokémon beschaffen. Momentan ist Jirachi bis zum 24. April über das Nintendo Network zum Download erhältlich.

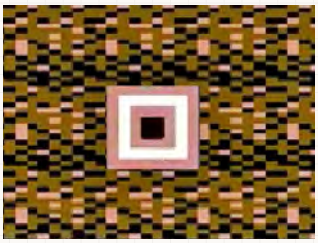
**Max Drews**

# BOULDER DASH

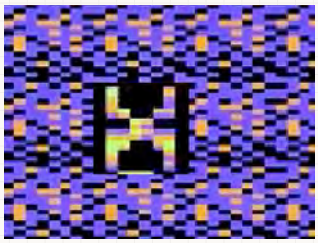
Älter als *Zelda*. Älter als *Metroid*. Älter als *Super Mario Bros.:* Mehr Retro als *Boulder Dash* geht kaum, trotzdem ist es heute vielen Daumensportlern kein Begriff mehr. Schluss damit!

## VON SCHMETTERLINGEN UND STEINSCHLÄGEN

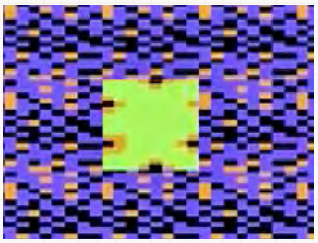
**In drei Jahrzehnten und über 20 *Boulder Dash*-Versionen haben sich eine ganze Menge Viecher angesammelt, die Rockford das Leben schwer machen. Die folgenden vier „Gegner" sind aber nicht nur seit dem Original dabei, sie haben auch in oft abgewandelter Form bis heute durchgehalten und tragen noch immer das Spielgefühl der Kultserie.**



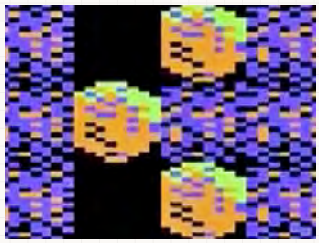
**FIREFLY**
Die ersten Kreaturen, denen Rockford auf seiner Reise durch die Stollen begegnet, sind diese hektisch blinkenden Gesellen. Sie bewegen sich an Kreuzungen bevorzugt nach links und explodieren bei Kontakt mit Rockford oder einem fallenden Felsen. Das kann praktisch sein, um sonst unzerstörbare Wände zu sprengen.



**BUTTERFLY**
Genau wie ihre Firefly-Kollegen sind die Butterflies nicht unbedingt Feinde von Rockford – auch wenn seine Berührung mit ihnen tödlich verläuft. Werft ihr aber einen Felsbrocken auf sie, verwandeln sie sich in Diamanten! Vorsicht: Anders als die Fireflies bewegen sich die Butterflies an Kreuzungen am liebsten nach rechts.



**AMÖBE**
Die Anwesenheit dieses lebendigen Schleims ist unverkennbar – ihr Gurgeln ist im ganzen Level zu hören, während sie sich langsam durch die lockere Erde ausbreitet. Sperrt ihr sie komplett mit Felsen ein und verhindert ihr Wachstum, erstarrt die Amöbe vollständig zu Diamanten. Ansonsten wird sie irgendwann selbst zum Fels.



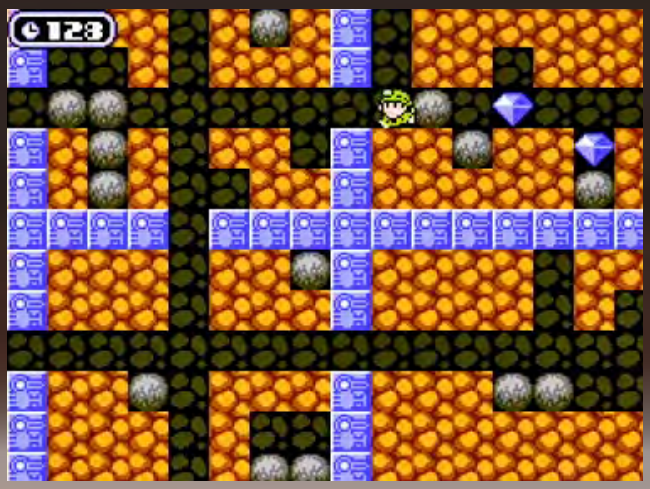
**FELSBROCKEN**
Die wuchtigen Steine zeichnen sich durch ihre eher zahme und bewegungsfaule Natur aus. Sollen sie durch den Stollen rollen, muss Rockford sie anschieben. Hütet euch aber vor fallenden Felsen – sie können unseren Helden erschlagen. Denkt also über die Konsequenzen nach, bevor ihr um einen Felsen Erdreich wegbuddelt.

*Zelda* feiert dieses Jahr sein 30-jähriges Jubiläum. *Metroid* übrigens auch. *Resident Evil* hat seit März 20 Lenze auf dem Buckel und dass die Pokémon ebenfalls einen runden Geburtstag feiern, wisst ihr spätestens seit dem Cover dieser Ausgabe. Sogar *Bomberman* haben wir zu seinem Ehrentag mit einem dicken Special gehuldigt. Ein echter Altmeister der C64/Atari-Ära wurde bisher aber komplett übersehen. Dabei hat dieser Retro-Edelstein seit seiner Premiere anno 1984 uns doch gleich ein paar Mal gern gesehene Besuche auf Nintendo-Konsolen abgestattet und dabei stets gute Laune und Zeitstress verursacht. Kopfschmerzen obendrein – neben dem Spieler auch seinem eigenen Protagonisten. Mehr noch: Dieser Buddel-Buddy für NES und Co. war einer der ganz seltenen Fälle aus den 80er-Jahren, bei dem die Heimkonsolen-Fassung noch vor der Spielhallen-Version auf den Markt kam. Von daher hätte er eine Erwähnung in den heiligen Hallen der N-ZONE sogar noch mehr verdient gehabt … okay, wir können mit dieser Schmach nicht länger leben! Herzlich willkommen auf unseren Retro-Seiten, geliebtes *Boulder Dash*!

Schaut ihn euch nur an, den guten Rockford. Klein und harmlos blickt er euch vom Bildschirm entgegen. Lasst euch davon nicht täuschen, *Boulder Dash* ist knifflig!

Auf dem C64 durften auf Wunsch auch zwei Spieler ran – nicht gleichzeitig, sondern brav nacheinander. Der Timer sorgte hier für zackige Runden.

Die Gravitation und die simple Verhaltensprogrammierung der eigentlich wenigen Spielobjekte brachte bei den Leveldesignern so richtig die Kreativität in Wallung.




Kaum startete man in der NES-Version durch, bemerkte man zum ersten Mal: Moment … auf dem C64 gab es ja gar keine Musik! Außer im Hauptmenü.

In der NES-Fassung ebenfalls deutlich aufgehübscht: das Design der einzelnen Levels. Selbst die Felsbrocken kamen hier je nach Welt mit einem neuen Look daher.

## Sie nennen es eine Mine!

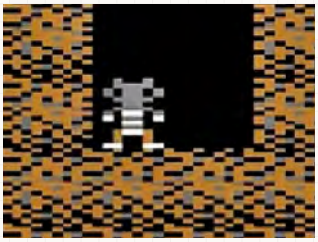
Solltet ihr Zeit eures Lebens tatsächlich sämtliche der 20+ Versionen von *Boulder Dash* verpasst haben, ist das zwar zunächst mal schade, gibt uns aber auch allen Grund, euch diesen Evergreen etwas näher vorzustellen. *Boulder Dash* ist ein Mittelding aus Rätselspiel und Action. Diese erfrischend unkonventionelle Genrekombination geht selbst heute nur selten zusammen und erfreute sich vor 30 Jahren dementsprechend riesiger Beliebtheit! Den Hauptteil des Spiels macht der Knobelpart aus. Er lässt sich mit Games wie *Sokoban* oder *Kwirk* vergleichen und setzt euch stets dasselbe Ziel: Sammelt eine bestimmte Zahl Diamanten ein und begebt euch dann zum Level-Ausgang. Klingt erst mal einfach, erweist sich nach den ersten paar Trainingswelten aber als echte Herausforderung! Zwar kann Rockford, seit jeher der Held der *Boulder Dash*-Reihe, sich als Bergmann problemlos durch lockeres Erdreich buddeln, wuchtige Felsbrocken versperren ihm aber den Weg. Zum Glück ist Rockford ein kräftiges Kerlchen und kann die Steine verschieben – aber stets nur einen gleichzeitig und das auch nur horizontal. Ihr könnt euch sicher vorstellen, was für irrsinnige Puzzles sich aus diesem Ansatz in den späteren Spielwelten ergeben. Gegen Ende sind die begehrten Diamanten regelrecht unter Felshaufen begraben – eine falsche Bewegung genügt dann schon, um Rockfords Exitus herbeizuführen.

## Stein- und Beinbruch

Besagter Exitus erwartet den armen Rockford in einigen fiesen Variationen! Besonders gefährlich ist ein plötzlicher Steinschlag – die Levels in *Boulder Dash* mögen zwar zunächst ruhig aussehen, aber sie folgen streng den Regeln der Schwerkraft. Das bedeutet: Buddelt ihr das Erdreich seitlich oder unter einem Felsen beziehungsweise Diamanten weg, fallen diese in die dadurch entstandene Lücke. Dasselbe gilt auch für Steinbrocken, die ihr nach links oder rechts über einen Levelbereich ohne Boden schiebt. Diesen fallenden Felsen solltet ihr dann tunlichst ausweichen, landen sie nämlich auf Rockfords Kopf, verabschiedet der Kollege sich aus dem Spiel und nimmt dabei gleich noch eines seiner kostbaren Leben mit. Dabei lassen sich die Steinbrocken wenigstens noch leicht ausrechnen (oder ihr seid selbst daran schuld, wenn ihr unter einem Fels plattgequetscht werdet). Wesentlich gefährlicher sind die Gegner im Spiel! *Boulder Dashs* verzwickte Minen beheimaten unterschiedliche Kreaturen, deren Riege sich in den letzten 30 Jahren natürlich enorm erweitert hat. Am wichtigsten sind aber die zwei klassischen Viecher, die von Anfang an mit am Start waren – die Butterflies und Fireflies. Auch die seltenen Amöben sollte man nicht unterschätzen, genauso wenig wie den gnadenlos wegtickenden Timer. Habt ihr bei dessen 0-Count nicht genug Edelsteine gesammelt, um den Ausgang zu betreten, war's das.

## 30 JAHRE ROCKFORD

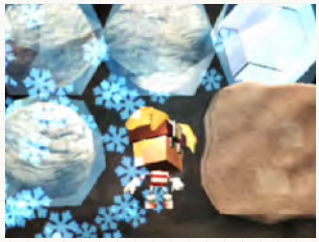
**Nicht nur die Kreaturen und das Design der Spielwelten und Levels hat sich im Laufe der *Boulder Dash*-Geschichte stark verändert, auch Serienprotagonist Rockford durfte sich während der letzten Jahrzehnte in verschiede Outfits schmeißen. Wir präsentieren euch eine Heldengalerie mit den wichtigsten Rockford-Konterfeis!**



Was braucht man als Spieldesigner, um einen zeitlosen Helden zu gestalten? Offenbar nur drei Farben, einen niedlichen Körper und einen ungeduldig tappenden Fuß. So sah der originale Rockford im Jahr 1984 aus – hier in der **Commodore-64-Version**.

Sechs Jahre später veröffentlichte Nintendo eine *Boulder Dash*-Version **für das NES**. Hier kam mehr Farbe, Musik und Bewegung in die Levels – und Rockford bekam einen neuen Look spendiert. Er behielt seine Fähigkeiten und wurde noch knuffiger und runder.

Ebenfalls im Jahr 1990 spendierte Nintendo seinen **Game-Boy-Fans** eine tragbare Fassung der Diamantenhatz. Rockford ähnelte in der Handheld-Fassung seinem NES-Kollegen, musste seinen Charme aber Game-Boy-naturgemäß in Graustufen rüberbringen.



Zwischen Rockfords erstem Foto ganz links hier im Kasten und dieser Aufnahme aus der 30th-Anniversary-Version **für iOS und Android** liegen knapp drei Jahrzehnte – unglaublich. Unser Held ist auf Smartphones kunterbunt geworden und hat ein kantiges Kinn.

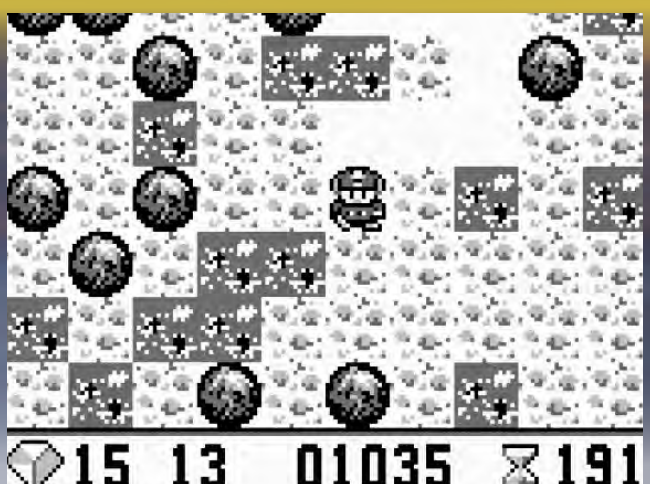
## ZUM JUBILÄUM EIN SPIEL!

**Recht viel mehr als ein 30. Geburtstag ist für eine Videospielserie momentan nicht drin – die wenigen Games, die dieses applauswürdige Alter erreicht haben, lassen sich an zwei Händen abzählen. Wer's schafft, darf also ruhig mal feiern! *Boulder Dash* hat das auch getan – mit einem kostenlosen Free2Play-Titel für iOS- und Android-Systeme.**

Da ihr ja während des Schmökerns in dieser Ausgabe sowieso schon euer Smartphone zum *Miitomo*-Check erhoben habt, öffnet doch mal wahlweise den iOS- oder Android-Store und sucht dort nach *Boulder Dash: 30th Anniversary*. Diese Jubiläumsausgabe der Kultserie wurde gehörig frisiert – neben neun spielbaren Charakteren und reichlich innovativem Feindvolk sind vor allem die wunderschön gestalteten Spielwelten einen Blick wert. Aufgeteilt in elf herrliche Gebiete findet ihr hier satte 220 Levels, in denen ihr eurer Diamantenjagd frönen könnt. Und damit trotz cleverer Power-ups und neuer Spielelemente wie diagonaler Bewegung oder Rampen das klassische *Boulder Dash*-Feeling nicht zu kurz kommt, haben sich für die Gestaltung der *Anniversary*-Edition niemand Geringeres als die Programmierer der Originalfassung zusammengetan: Peter Liepa und Chris Gray, vielen Dank!

### I want to rock!

*Boulder Dash* ist ein Klassiker. Sein geniales Konzept war der Gaming-Ära Mitte der 80er weit voraus und ist zeitlos geblieben. Darum kann *Boulder Dash* nach wie vor im Puzzlegenre mithalten und erfreut uns immer wieder mit frischen Versionen des Originals. Das wohl beste Beispiel dafür stellen wir euch weiter oben im Kasten vor – *Boulder Dash: 30th Anniversary*! Ein paar smart designte Level inklusive weniger, aber fantastisch miteinander harmonierender Gameplay-Elemente – das hat First Star Softwares originale Diamantenjagd bis heute zu einem echten Suchtbolzen gemacht! Mehr noch: Weil *Boulder Dash* selbst mit Strichmännchen in einer Schwarz-Weiß-Welt funktionieren würde, ist die Grafik hier eigentlich komplett egal. Deswegen können wir euch auch heute noch die mittlerweile 32 Jahre alte Urfassung wärmstens ans Herz legen, egal ob auf dem C64, dem Amiga oder wenig später auch auf den Nintendo-Plattformen. Das Nintendo Entertainment System, der gute, alte Game Boy, der GBA oder auch der Nintendo DS – sie alle haben im Laufe der Zeit ihre wohlverdiente Version abbekommen. Die jüngste davon ist *Boulder Dash XL 3D* für den 3DS, stammt aus dem Jahr 2012 und ist für kleines Geld problemlos in den einschlägigen (Online)-Kaufhäusern zu haben. Alternativ dazu könnt ihr *Boulder Dash XL 3D* auch für 8,99 Euro bequem aus dem eShop herunterladen. Überhaupt lohnt ein Blick ins Internet: Aufgrund seiner einfachen Bauart erfreut sich das 1984er-Sahneteil etlicher Flash-Umsetzungen, die sich selbst direkt im Browser problemlos daddeln lassen. ■ **Benjamin Kegel**




**Am Gameplay des 1984er-Originals änderte sich auch in der Game Boy-Fassung nichts. Serien-Veteranen fiel aber sofort die eingezoomte Kameraperspektive auf …**

**… die in komplexen Levels ziemlich unpraktisch war! Das erkannten auch die Programmierer und gönnten dem Spiel eine alternative Draufsicht per Select.**

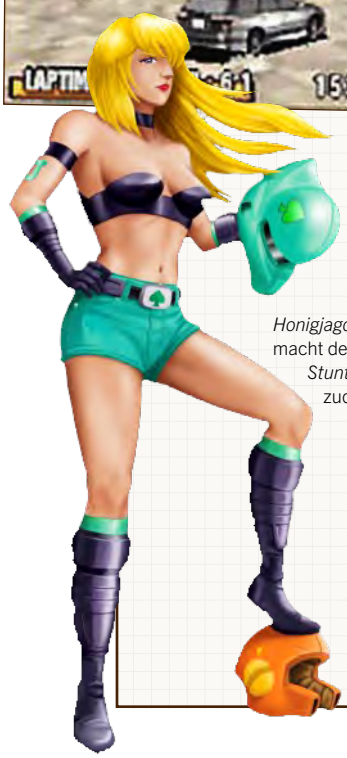
Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und fünfzehn Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt, welche Hardware war damals aktuell? Was hat die Redaktion bewegt? Und wie haben sich Nintendo und die N-ZONE im Laufe der letzten 15 Jahre entwickelt? Das Team stöbert monatlich in den Archiven des Computec-Verlags und bringt längst Vergessenes wieder ans Tageslicht.

# DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 15 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

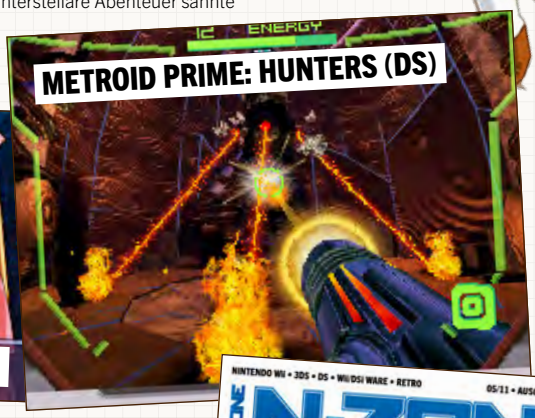
## AUSGABE 05/2001

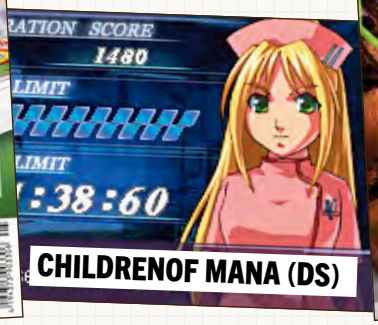
Im New-Bereich der Ausgabe 05/2001 wurde stolz verkündet: Die N-ZONE hat ab sofort eine eigene Webseite! Jaja, lange ist's her, als so etwas noch eine kleine Sensation darstellte. Abseits dieser lustigen Anekdote war es aber primär ein Großereignis, welches das Heft bestimmte: Der anstehende Release des Game Boy Advance! Neben einem Praxistest zum Handheld selbst fanden sich dank Japan-Import bereits stolze 24 Tests zu den ersten Spielen im Heft. Die Highlights stellten unter anderem *F-ZERO: Maximum Velocity*, *Super Mario Advance*, *Castlevania: Circle of the Moon* und das für damalige Verhältnisse berauschend gut aussehende *Advance GTA* dar. Das N64 musste bei dieser Übermacht Platz machen und war im Testteil gerade einmal mit zwei Einseiter-Tests zu *Aidyn Chronicles: The First Mage* und *Tiggers Honigjagd* vertreten. Der Vorschaubereich wurde zugunsten der GBA-Flut sogar vollkommen gestrichen! Trotz der Übermacht des Nachfolgers wurde zumindest der Game Boy Color noch fleißig beliefert, unter anderem mit den toll gelungenen *Road Champs: BXS Stunt Racing* und *König der Löwen: Simbas großes Abenteuer*. Quasi als Abschied gab's zudem eine Reportage mit den besten Spielen für Game Boy und Game Boy Color sowie einen Artikel zur Zukunft des N64. Ein prall gefülltes Heft!



## AUSGABE 05/2006

Die Vorfreude auf die damals noch als Revolution bekannte Wii-Konsole lag in der N-ZONE 05/2006 in der Luft. Ihr wurde durch eine umfangreiche Reportage zum mysteriösen gerät Folge getragen. Bereits selbst Hand angelegt werden konnte hingegen an den Nintendo DS lite, den sich die Redaktion dank Japan-Import gesichert hatte. Zudem konnte die Redaktion mit einem exklusiven Interview mit Shigeru Miyamoto aufwarten. Aber auch der normale Vorschaubereich war mit spannenden Titeln befüllt, etwa *X-Men: The official Game*, *New Super Mario Bros.*, *The Legend of Zelda: Phantom Hourglass* und *Children of Mana*. Das war nichts im Vergleich zum prall gefüllten Testbereich. Hier trafen sich tolle Titel wie *Trauma Center: Under the Knife*, *Tetris DS* und *Polarium Advance* mit guten Spielen wie *Die Chroniken von Narnia: Der König von Narnia*, *Snowboard Kids SBK* und *Findet Nemo: Flucht in den Ozean* und Software-Rotz wie die DS-Fassung von *FIFA Street 2*, *Monster Truck & Quad Desert Fury* oder *Golden Nugget Casino & Texas Hold'em Poker*. Abseits davon berichtete der damalige Japan-Korrespondent Warren Harrod in einer Reportage, wie er persönlich den Nippon-Launch des Nintendo DS lite miterlebt hatte. Das Highlight schlechthin war aber der Import-Test zu *Metroid Prime: Hunters*. Das interstellare Abenteuer sahnte glatte 90 Prozentpunkte im Single- und sagenhafte 95 Prozentpunkte im Mehrspielermodus ab!




## AUSGABE 05/2011

Die N-ZONE 05/2011 stand eindeutig im Zeichen von *The Legend of Zelda*: Vier Seiten Vorschau zu *Skyward Sword*, ebenso viele Seiten *Ocarina of Time 3D*-Preview, ein Download-Test zur Virtual-Console-Fassung von *Ocarina of Time*, ein Versionenvergleich zwischen den verschiedenen *Ocarina of Time*-Fassungen und einer Reportage zum *Master Quest* des N64-Meisterwerks – ein Fest für Hyrule-Liebhaber! Zudem analysierte die Redaktion den eher verhaltenen Launch des Nintendo 3DS in Europa. Im Vorschaubereich buhlten neben den beiden *Zelda*-Abenteuern unter anderem auch noch *The Last Story*, *Xenoblade Chronicles* und *Kingdom Hearts: Dream Drop Distance* um Aufmerksamkeit. Im Testbereich machte *Conduit 2* vieles besser als der Erstling, konnte die allzu hochgesteckten Erwartungen aber erneut nicht ganz erfüllen. Ebenfalls für Spielspaß sorgten unter anderem *Lego Star Wars II: The Clone Wars*, die ersten Spiele für das leider massiv gefloppte uDraw-Tablet, *Tiger Woods PGA Tour 12: The Masters*, *Splinter Cell 3D* und das Adventure *999: Nine Hours, Nine Persons, Nine Doors*. Zudem gab es etliche spannende Reportagen zu allen möglichen Spielethemen zu lesen.

# THE LEGEND OF ZELDA
# TWILIGHT PRINCESS HD
## FUNDORTE DER STEMPEL, TEIL 2

Mit unserer Lösung macht ihr eure Sammlung im Nu komplett!

Von Lukas Schmid

### 26 HYLIANISCH A

Im Raum, in dem ihr im Waldschrein den Bosschlüssel findet, entdeckt ihr im Wasser einen kleinen Raum im Inneren eines ausgehöhlten Baumstamms. Springt beherzt ins kühle Nass und begebt euch in das Kämmerchen. Die Truhe im Inneren enthält den gesuchten Stempel. Aaaaah!

### 27 HYLIANISCH B

Für den zweiten Stempel in unserer Liste müsst ihr euch warm anziehen, denn es geht ab in den fünften Dungeon, die Bergruine. Im östlichsten Raum, in dem ihr über diverse Holzbalken springen müsst, steht eine Kiste – eine der wenigen kleinen Truhen im Spiel, die einen Stempel beherbergen.

### HINWEIS

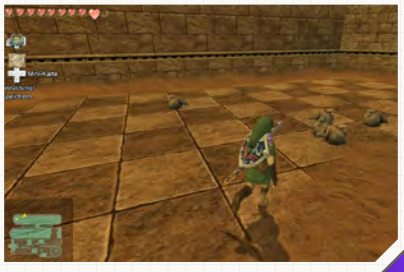
**Die Richtungsangaben beziehen sich auf den gespiegelten Helden-Modus von *Twilight Princess HD*. Spielt ihr das Abenteuer im normalen Modus, ersetzt bitte stets rechts mit links und West mit Ost und umgekehrt!**

### 28 HYLIANISCH C

Eigentlich völlig zentral gelegen, aber durch die relativ willkürliche Platzierung trotzdem gut versteckt, entdeckt ihr auf der Ebene westlich von Hyrule-Stadt etwa in der Mitte des Gebiets einen schwarzen Flecken. Grabt euch in die Höhle darunter, zündet alle Fackeln an und der Stempel gehört euch.

### 29 HYLIANISCH D

In der staubtrockenen Wüstenburg finden Dennis, Doris und Degenhart den von ihnen benötigten Stempel, um ihre Initialen ins Miiverse zu meißeln. In dem großen Sandraum mit den vielen Gleiter-Schienen springt ihr auf die beckenartige Plattform mit den zwei Skelettkriegern und öffnet die Kiste.



### 30 HYLIANISCH E

Nördlich der Brücke auf der Ebene östlich von Kakariko findet ihr das nächste Objekt der Begierde, allerdings erst, sobald ihr über den aufgeladenen Wechselstab verfügt. Schiebt die Eulenstatue in die Lücke und springt über die kleinen Vorsprünge hin zur Kiste mit dem Kinkerlitzchen darin.

### 31 HYLIANISCH F

Auf der Ebene nördlich von Hyrule-Stadt müsst ihr einen kleinen Tauchgang einlegen, um das Hylianische F in eure Stempelsammlung wandern zu lassen. Am Südende des Flusses seht ihr einen kleinen, von einem Eisengitter umzäunten Bereich. Mit den Eisenstiefeln gelangt ihr zur Kiste, die darin schlummert.

### 32 HYLIANISCH M

Südlich der Brücke über den Hylia See gelangt ihr zu einigen Felsvorsprüngen, auf denen zerstörbare Felsen ruhen. Sprengt sie mit Bombenpfeilen und zieht euch mit dem Greifhaken hoch. Grabt euch dann als Wolf in das Loch im Gras und besiegt in der Höhle alle Gegner, woraufhin eine Kiste erscheint.

## 33 HYLIANISCH N

Im ersten Dungeon, dem Waldschrein, findet ihr den zweiten Sammelgegenstand für fortgeschrittene Kartoffeldruckfetischisten. Ganz im Nordwesten des Dungeons könnt ihr die Kiste mit dem Stempel auf einer Holzplattform entdecken. Begebt euch von hintenrum durch den Raum, klettert die Ranken nach oben, besiegt die Gegner auf dem Weg und schnappt euch das gute Teil.

## 34 HYLIANISCH O

Auf der Ebene östlich von Kakariko begebt ihr euch in den ersten von zwei im Spiel auffindbaren Mini-Dungeons. Sprengt dazu den Felsen am Rand der Ebene. Für den Stempel müsst ihr die Höhle nicht komplett durchqueren – rennt einfach geradeaus, bis ihr zu einer Kiste gelangt, die von einer Riesenspinne bewacht wird. Heureka – im Inneren wartet der gesuchte Stempel! :-O

## 35 HYLIANISCH P

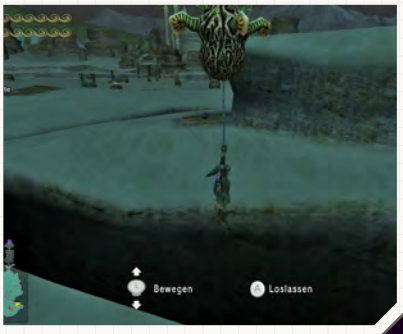
Auf der Ebene nördlich von Hyrule-Stadt begebt ihr euch zu der (nicht begehbaren) Höhle, bei welcher der Fluss aus dem Bergmassiv hervorquillt. Daneben könnt ihr einen Graskreis mit einer versteckten Höhle in der Mitte ausmachen. Also ab in die Wolfsgestalt, rein mit euch und die Gegner im Inneren besiegt. Als Belohnung gibt's – welch Überraschung! – den gesuchten Stempel.

## 36 HYLIANISCH Q

Die zweite ganz kleine Kiste mit einem Stempel darin findet sich in der Bergruine, wie auch das erste Exemplar mit Hylianisch B. Für Hylianisch Q jedoch müsst ihr euch nicht weit in den Dungeon vorwagen, sondern euch einfach mit dem Morgenstern im Gepäck in die Eingangshalle begeben. Zerstört dort die Rüstung an der Wand und schnappt euch das gute Stück in der Spalte.

## 37 HYLIANISCH R

Nicht ganz so frei wie ein Vogel, aber doch aus luftigen Höhen herab begebt ihr euch in der Gerudo-Wüste zum nächsten Stempel. Ganz im Osten zieht ihr euch mit dem Greifhaken zu der schwebenden Pflanze und lasst euch von dieser über den bodenlosen Abgrund tragen. Auf der anderen Seite springt ihr ab und öffnet die Kiste mit dem heiß ersehnten Buchstaben-Stempel im Inneren.




## 38 HYLIANISCH S

Um das Wort See zu schreiben, benötigt man den Buchstaben S – logisch! Also begebt ihr euch für den entsprechenden Stempel zum Hylia See und grabt euch im Süden des Gebiets in die Höhle, die sich wieder einmal zwischen einigen Büscheln Gras versteckt. Sobald alle Feinde besiegt sind, geht der wertvolle Sammelgegenstand in euren Besitz über.

## 39 HYLIANISCH T

Habt ihr mal eine Sekunde Zeit, um nach dem nächsten Stempel zu suchen? Dann begebt euch in den Zeitschrein und dort in den Raum mit den zwei Waagschalen vor der Kammer mit dem Bosschlüssel. Zieht euch mit dem Greifhaken auf das kleine Dächlein in der Mitte des Raums und fahrt von hier aus mit dem Gleiter zu der Plattform mit der Kiste drauf, die den Stempel birgt.

## 40 HYLIANISCH U

Um an diesen Stempel im Dungeon Mine der Goronen zu gelangen, benötigt ihr den Greifhaken. Heißt also, dass ihr ihn bei eurem ersten Besuch gar nicht ergattern könnt – wie fies! Mit dem Item im Gepäck begebt ihr euch in den großen Raum mit dem Wasser am Boden und den vielen Bogenschützen. Zieht euch zur Plattform im Nordwesten hoch und öffnet die Kiste mit dem U drin!

## 41 HYLIANISCH V

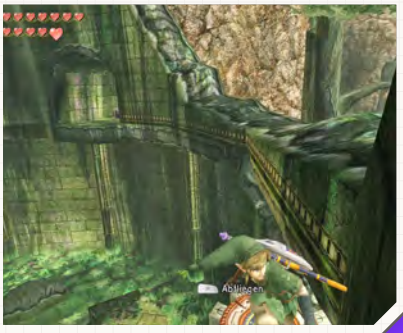
Auf der kleinen Ebene südlich von Hyrule-Stadt findet ihr das nächste Stück, das ihr für euer Glück benötigt. Sobald ihr den Doppel-Greifhaken besitzt, begebt ihr euch zu dem Loch im Boden mit dem reißenden Fluss am Grund. Zieht euch mit dem Greifhaken mittels der Haltepunkte bis zur Kiste nach unten und öffnet sie. Nicht mehr lange und euer Alphabet ist endlich komplett!

## 42 HYLIANISCH W

Es geht zurück zum Hylia See! Ganz im Süden des Sees springt ihr ins Wasser und findet dort direkt neben dem Ufer am Grund eine Kiste. Also zieht ihr euch die Eisenstiefel über die virtuellen Füße und begebt euch hinab ins Wasser. Tja, das war's auch schon mit diesem Stempel, aber wir haben noch ein paar Zeilen Platz … hmmm … oh, zu lange nachgedacht, jetzt ist der Kasten voll!

## 43 HYLIANISCH X

Lasst euch kein X für ein U vormachen – den nächsten Stempel findet ihr nicht in eurer Sockenschublade, sondern im Heiligen Hain! In einem der zwei runden Räume, in dem ihr gegen das Horror Kid gekämpft habt, fahrt ihr mit dem Gleiter an der Schiene an der Wand entlang. Am Ende eurer Reise in luftigen Höhen wartet der Stempel für eure virtuelle Sammlung auf euch.



## 44 HYLIANISCH Y

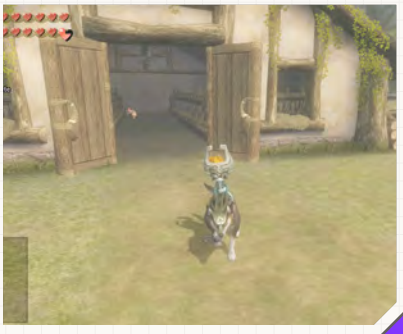
Im Seeschrein holt ihr euch nicht nur runzelige Finger und durch das kalte Wasser eine Lungenentzündung, sondern auch den Stempel Hylianisch Y. Im westlichsten Raum mit der Wasserrutsche, bei der ihr ganz oben das Wasser aktiviert, zieht ihr euch mit dem Greifhaken durch den Wasserfall zur Kiste, die sich dahinter befindet. In ihr wartet das gesuchte Sammlerstück auf euch.

## 45 HYLIANISCH Z

Für den finalen Buchstaben in unserer Stempel-Hatz begebt ihr euch nach Kulua. Hoch über den Wolken von Hyrule wandert ihr empor bis zu dem Außenareal mit dem Kletterefeu, von dem aus man in den Raum mit dem Bossschlüssel drin gelangt. Mittels Efeu und gespannten Seilen klettert ihr bis zu der Plattform am Rand des Gebiets (auf der auch ein Geist residiert) und öffnet die Kiste.

## 46 LINK (FRÖHLICH)

Auf der Ordon-Weide findet ihr nicht nur jede Menge bockige Ziegen, sondern auch einen relativ gut versteckten Stempel. Im hintersten Eck des Stalls kauert der Postbote, und direkt neben ihm könnt ihr mittels Wolf-Links Gespür eine verborgene Höhle ausfindig machen. Grabt euch hinein und entzündet alle Fackeln darin. Dank dieses Fundes hat Link allen Grund zum Lachen!



## 47 LINK (WOLF)

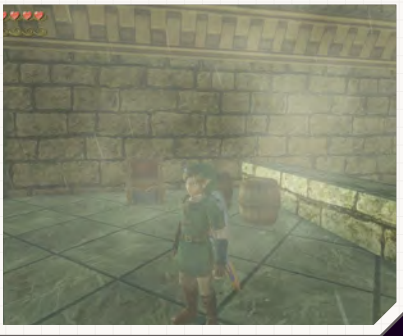
Auf de Ebene nördlich von Phirone begebt ihr euch in den Südwesten des Areals. Ganz in der Nähe der Mauer, welche das Gebiet begrenzt, findet ihr hier ein kreisrund angeordnetes Büschel Gras. Grabt euch wie üblich in die Höhle darunter und seht euch nach einer Kiste um. Öffnet das gute Ding und erhaltet den hübschen Stempel, der Link in seiner animalischen Form zeigt.

## 48 RUBIN

Falls ihr diesen Stempel haben wollt, empfehlen wir euch, einen Blick in die letzte Ausgabe der N-ZONE zu werfen. Um das gute Stück zu erhalten, müsst ihr nämlich erst alle Geisterseelen sammeln. Kehrt nach eurer Rubin-Belohnung in Giovannis Haus zurück, redet mit der Katze, dann mit Giovanni (der sich in Thelmas Wirtshaus befindet) und anschließend wieder mit der Katze. Voilà, Stempel!

## 49 ZELDA (TRAURIG)

Verstehe einer, warum Zelda auf diesem Stempel traurig ist – schließlich finden wir ihn im Schloss von Hyrule, also kurz bevor wir sie Ganondorfs diabolischen Klaunen entreißen! Um das tolle Ding zu erhalten, begebt ihr euch in den westlichen Außenbereich des Dungeons und hier mittels der Leiter hinter dem Sturmbumerang-Tor auf den Balkon. Rennt ihn entlang und öffnet die Kiste am Ende.



## 50 WAHRE MIDNA

Es ist geschafft! Für den allerletzten Stempel im Spiel müsst ihr genau … nichts tun. Also, abgesehen davon, alle anderen Stempel zu sammeln. Aber das ist dank unserer Lösung ja ein Klacks! Sobald dies erledigt ist, ploppt eine Nachricht in eurem Menü auf, die euch darüber informiert, dass ihr als Belohnung für eure Mühen den Stempel Wahre Midna erhaltet. Gratulation, das war's!

# DEUTSCHLANDS GRÖSSTES XBOX-MAGAZIN

- ✔ XBOX ONE
- ✔ SPIELE
- ✔ MULTIMEDIA
- ✔ TECHNIK

**MIT GROSSEM DOPPELPOSTER**

**Jetzt neu im Handel!**

XBG GAMES bequem online bestellen oder abonnieren unter: **shop.xbg-games.de**

Oder digital lesen: **epaper.computec.de**
Einfach den QR-Code scannen bzw. im Store unter „XBG GAMES“ suchen.

**Auf Du und Du mit der N-ZONE-Community:** Auf diesen Seiten zeigen wir besonders kreative Einsendungen, stellen Nintendo-Clans vor und präsentieren spannende Gewinnspiele.

**DIE KOLUMNE**
von Lukas Schmid

# WARUM GEGEN DEN WILLEN DER SPIELER?

**Wie man Kundenwünsche erfüllt: Indem man auf die Kunden hört. Wie man es nicht tut: Indem man Nintendos seltsamem Beispiel folgt.**

Juhu, ein neues *Paper Mario*! Nach der massiven Kritik am letzten Teil, *Sticker Star* für den Nintendo 3DS, hat sich Nintendo für *Color Splash* doch ganz bestimmt das Feedback zu Herzen genommen, kehrt also zu den Rollenspiel-Wurzeln der Reihe zurück und verzichtet auf ungewollte Gimmicks wie Sticker und eine in Levels unterteilte Kampagne, oder? ... oder? Ein einminütiger Trailer ist natürlich zu wenig, um hier ein endgültiges Urteil abzugeben, und spaßig war *Sticker Star* aller Kritik zum Trotz freilich auch, aber die Parallelen zum bei vielen Fans verhassten Handheld-Ableger sind nicht zu leugnen: wieder keine offene Welt, anscheinend wieder massenweise Toads anstatt charismatischer Begleiter, Karten wie in *Paper Jam Bros.*, welche offenbar ähnlich wie die Sticker funktionieren und – soweit sich das erkennen lässt – erneut ein heruntergefahrener RPG-Anteil. Das ist ... unerfreulich, aber für Nintendo symptomatisch: *Metroid Prime: Federation Force*, *Animal Crossing: Amiibo Festival* und Co. gehen ebenfalls den Weg des größtmöglichen Widerstands und vergällen potenziellen Fans die Lust am Spiel. Nun sind wir an dem Punkt in der Kolumne angekommen, wo ich normalerweise meine Meinung kundtue, warum das so ist – allein: ich weiß es auch nicht. Kann es wirklich so viel mehr kosten, ein *Paper Mario*-Abenteuer zu entwickeln, das die Wünsche der Serienliebhaber ernst nimmt? Warum wird, frei nach dem Motto „anders ist immer besser", alles über den Haufen geworfen, was Fans kennen und lieben? Wer die Antwort kennt, möge sie mir bitte mitteilen. Ich grüble derweil noch ein bisschen. **Euer Lukas**

**LESERPOST**

# TWILIGHT PRINCESS SAH NOCH NIE SO GUT AUS!

Leser Fabio erfreute mich mit einem wirklich ganz zauberhaften *Zelda*-Kunstwerk!

Hallo lieber Lukas,
Ich habe mir überlegt, dir und der Redaktion einen Leserbrief zu schreiben und habe ein selbstgemaltes Bild zu *Twilight Princess* beigefügt. Ich hoffe, es gefällt euch, vielleicht habt ihr ja Platz übrig, um es abzudrucken. Wenn nicht, bin ich euch aber auch nicht böse. Einen kleinen Bock des Monats-Beitrag habe ich auch noch: Im Test zu *Twilight Princess HD* schreibt ihr, dass man die Steinschleuder in einem Dungeon erhält – tatsächlich kauft man sie aber im Laden von Ordon-Dorf! Lieben Gruß an alle und macht weiter so! **Fabio M.**

**Lukas: Du hast natürlich vollkommen recht mit deinem Bockmist-Hinweis – nachdem ich den Test geschrieben habe, kann ich ihn leider auch nicht verleugnen ;-) Und das, obwohl ich das Spiel bereits zig Male gespielt habe! Was aber noch viel wichtiger ist: Dein Bild sieht grandios aus! Danke, dass du es uns geschickt hast!**

# DIE SUPER MARIO MAKER BASTELECKE

Basteln, bis die Pilze fliegen: An dieser Stelle veröffentlichen wir ab sofort ID-Codes der *Super Mario Maker*-Levels unserer Leser, damit andere Pilzkönigreich-Bauer diese genießen können!

**Levels von Daniel Lorenz**

| | |
|---|---|
| So Close,Yet So Far Away | 594F-0000-00F6-C26B |
| $ The 7 LUCKY Coins $ | 3B59-0000-0212-95F3 |
| King Koopa In His Backyard | 3E61-0000-01AF-B090 |
| #2 Morton's Castle (The Return) | 71DE-0000-0051-CF27 |
| Broken Home | DFBA-0000-01B8-519D |

**Levels von Steven Strunz**

| | |
|---|---|
| Mariachi Madness (Fanmade) | D42B-0000-0076-1540 |
| Kapitän Pilzkopf | 9044-0000-00B7-3D90 |
| Super Pokémon Bros. | 7CBE-0000-0018-7D5A |
| Ultimate Hardcore Pro Lv.1 | 44AA-0000-002F-502E |
| Super Pokémon Bros. 3-3 | 0A6F-0000-00BC-85C2 |

**Levels von Marc Bauer**

| | |
|---|---|
| ENIGMARIO-Die Türen im Spukhaus | ID: 1DB2-0000-0128-EE11 |
| ENIGMARIO-So simpel ist es nicht | ID:BDEB-0000-01B7-6583 |
| ENIGMARIO-Die fünf Items | ID: 0C2F-0000-01D4-532F |
| ENIGMARIO-Goombas Platformpuzzle | ID: 7897-0000-01D4-539B |
| ENIGMARIO-Mario und der Zauberer | ID: D035-0000-01EC-797C |

**Habt ihr auch Levels, die ihr mit den Lesern der N-ZONE teilen wollt?** Sendet einfach die IDs sowie die Namen der Levels an **lukas.schmid@computec.de**! Bitte beschränkt euch jedoch auf maximal fünf Levels auf einmal! Viel Spaß beim Level-Bauen!

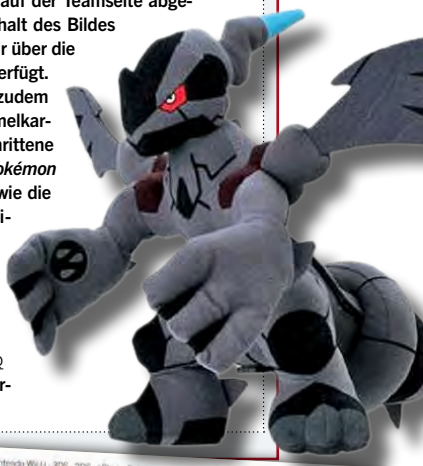
## DAS N-ZONE-WETTBÜRO

**DARUM GEHT'S IM WETTBÜRO: Wir geben euch eine Aufgabe vor: Mal müsst ihr euch verkleiden, mal was basteln, mal euer schreiberisches Talent unter Beweis stellen oder sonstwie kreativ tätig werden. Meistens, aber nicht immer haben die Aufgaben dabei einen Nintendo-Bezug. Wenn jemand die Vorgaben erfüllt, muss Lukas sich zum Affen machen!**

**DIE AKTUELLE WETTE**

Weil's so schön war, gleich noch einmal – diesmal wird es aber schwerer und Hinweise gibt es auch keine: Lukas wettet, dass es keinen Leser gibt, der errät, welches Spiel sich hinter dem Ausschnitt dieses Spielecovers verbirgt. Also, eigentlich befürchtet er schon, dass es Leser gibt, die es erraten – aber hey, die Hoffnung stirbt ja bekanntlich zuletzt!

**Irrt Lukas sich, so erhält der Gewinner eine ganz besondere Gelegenheit: Ein Bild seiner Wahl wird in Lukas' Kasten auf der Teamseite abgedruckt! Stellt bitte bloß sicher, dass der Inhalt des Bildes nicht anstößig ist und ihr über die Rechte des Bildes verfügt. Der Gewinner erhält zudem das *Pokémon*-Sammelkartendeck Überschrittene Schwellen aus *Pokémon Schwarz & Weiß* sowie die *Pokémon*-Plüschfigur Zekrom. Einsendeschluss ist der 02. Mai 2016. Schickt uns eure Einsendung an lukas.schmid@computec.de. Viel Erfolg beim Raten!**



**DIE LETZTE WETTE:**

Anscheinend haben wir es euch zu leicht gemacht – Nicht weniger als 27 Leser ließen uns eine Mail mit der richtigen Antwort auf die Frage zukommen, welches Spielecover auf unserem Bildausschnitt zu sehen war: Natürlich handelte es sich um *Endless Ocean 2: Der Ruf des Meeres* für die Wii! Der per Zufall ausgewählte Gewinner ist unser Leser Jörg Warneke – herzlichen Glückwunsch! Weil Lukas seine Wette – mal wieder – verloren hat, musste er sich nach dem Vorbild von Leserin Kim aus der letzten Ausgabe wie die wahre Midna aus *The Legend of Zelda: Twilight Princess HD* verkleiden. Wer die 3.472 Unterschiede auf den täuschend ähnlichen Bildern findet, gewinnt einen feuchten Händedruck.

## BOCKMIST DES MONATS – DAS LIEF IN DER N-ZONE 04/2016 ALLES SCHIEF

**Als flaißige N-ZONE-Redaktuere sind wir natürlich völlig unfehlbla und würden nimmals Blödsienn in unserem heft produktzieren, etwa dummhe Tippfehlerr am laufenden Bant – oder? Die Fehler des Monats findet ihr hier!**

• Bekanntlich sind Österreicher und eine klare deutsche Aussprache nicht sonderlich kompatibel. Insofern machte Lukas in seinem Sammel-Guide zu den *Twilight Princess HD*-Herzteilen aus dem „Dungeon" kurzerhand einen „Duneon", wie Leserin Cindy bemerkte – damit er das Wort trotz Nuschelns rauskriegt!

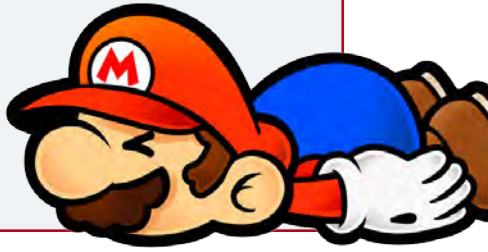
• Mal was ganz anderes: Unser Leser Lukas schrieb uns per Mail, dass er in seinem Leserbrief in der letzten Ausgabe meinte, er wolle Youtube-Videos drehen, in denen er die N-ZONE LIEST, nicht die N-ZONE IST. Ha, wenigstens EINMAL ein Fehler, der nicht auf unsere Kappe geht!

• In seinem Test zu *Twilight Princess HD* schreibt Lukas, dass man wichtige Items wie die Steinschleuder meistens in Dungeons finden würde. Blöd nur, dass die Steinschleuder eines der wenigen Items ist, die man nicht in einem Dungeon erhält, sondern in Ordon Dorf im Laden kaufen muss, wie Leser Fabio korrekt anmerkt. Oder wurde er getäuscht und das Spiel wurde, ohne sein Wissen, kurzerhand umprogrammiert? Und was haben die Illuminaten damit zu tun??!!

• Gleich zweimal schlug Marco in der Duo-Kolumne zum Thema des Monats zu: Aus den Wörtern „aus" und „Spielen" wurde bei ihm ein Wort – danke an Leon für den Hinweis auf diesen Fehler –, und statt von „einer Farce" sprach er hier von „einef Farce". Vielleicht liegt's aber auch daran, dass er Italiener ist und es nicht besser weiß.

• Puuuh, Leser Richard ging richtig in der Fehlersuche auf und sandte uns gleich eine ganze Latte an Patzern zu: Bei Warios Sinnloswissen nennen wir *Pokémon Perl* mehrmals *Pokémon Perle*, Viktor schuf in der Meinungsmache das mit zwei Fehlern verzierte Satzfragment „wodruch das Gesammte mittelmäßig ist", Marco kaufte sich ebendort seine Wii dereinst für „dieses Spiele", unsere freie Mitarbeiterin Laureen wechselt in ihrem eShop-Test zu den Ur-*Pokémon*-Spielen zwischen der (korrekten) Schreibweise „MaRmoria City" und „Marmoria City", Marco hat, je nach Betrachtungsweise, in seiner Vorschau zu *Hyrule Warriors: Legends* entweder ein „um" mit einem „und" verwechselt oder die Silbe „zu" im Wort „rüberwechseln" vergessen, und in unserer Antwort auf Stefans Leserbrief reden wir von einer „Fiebel" anstatt von einer „Fibel". So, jetzt isses aber auch mal gut – wir gehen mal kollektiv ein bisschen weinen.

**Habt ihr einen Fehler in einer N-ZONE-Ausgabe entdeckt? Sendet uns eine Mail mit Art und Ort des Fehlers an lukas.schmid@computec.de!**



## DAS GROSSE POKÉMON TEKKEN GEWINNSPIEL

# DAS SIND DIE GEWINNER

Das Echo, welches durch unser Gewinnspiel zu *Pokémon Tekken* ausgelöst wurde, war groß – fast einhundert Leser sind unserem Aufruf gefolgt und haben uns in knappen 800 Zeichen spannende, lustige oder interessante Pokémon-Kämpfe geschildert. Eine Auswahl davon lest ihr auf diesen Seiten. Danke fürs Mitmachen und herzlichen Glückwunsch an die Gewinner!

Mit freundlicher Unterstützung von Nintendo

### BETTINA BEIER

GEWONNEN!

Mit sattem Wumms rollt sich das schlafende Relaxo einfach auf Flegmons empfindlichen Schwanz. Aua! Auch wenn das rosa Pokémon für diese Reaktion 23 Sekunden brauchte, eines ist klar: Der schnarchende Gigant muss besiegt werden! Befreit von seiner Trägheit setzt Flegmon zum Angriff an: Tackle! Die Gegenseite reagiert mit einem gelangweilten Gähner. Es folgt Aquaknarre von Flegmon, das hat gesessen! Patschnass öffnet Relaxo seine verschlafenen Augen und erkennt einen würdigen Gegner. Bodyslam! Flegmon trift die volle Wucht dieser Attacke, schnalzt jedoch sofort zurück – sein Schwanz ist nach wie vor unter Relaxo eingeklemmt. Mit einem dumpfen Knall prallen die beiden Dickköpfe zusammen: Doppel-K.o.! Und wenn sie nicht wieder aufgewacht sind, so schlafen sie noch heute.

### TAMINA APPEL

Der Pokéball schoss durch die Luft und schlug hart auf dem Boden auf. Elegant platzte Flamara heraus und peitschte kampfbereit mit dem Schwanz. Dialga baute sich vor dem kleinen Feuerfuchs auf und stieß einen wilden Schrei aus. Flamara zischte und der Kampf begann. Flammenglut schlug auf Dialga nieder und ließ ihn erbost aufstampfen. Das hatte er nicht kommen sehen! Mit ausgefahrenen Klauen sauste er auf Flamara zu und traf ihn so hart am Rumpf, dass dieser unsanft gegen einen Baum knallte. Dialga schnaubte belustigt und wandte sich ab, dann: ein Wusch! Dialga überschlug sich, stand aber sofort wieder. Der Winzling hatte ihn mit einem Feuerwirbel schlichtweg umgeweht. Das Fellknäuel war stärker, als es aussah. Flamara schaute Dialga an und mit fiesem Grinsen nahm sein Gegner die Einladung an.

### CEDRIC & SASCHA THOMAS

GEWONNEN!

Pfeifen in der Luft. Eisstrahl verfehlt!

Kälte gespürt, doch agil genug um auszuweichen.

Kehrtwende gemacht, wieder zum Sturzflug angesetzt.

Einer Blitzkanone ausgewichen, der Eisberg muss brechen.

Ein gigantischer Stoß, die Masse reißt knackend, doch Eissplitter schießen zurück.

Völlig erschöpft, muss Distanz gewinnen.

Ein Blick nach unten, der Klotz rührt sich nicht,

scheint zu schlafen, das Eis dichtet sich.

Endlose Versuche, Regice ist erwacht.

Völlig umsonst, kämpft mit voller Kraft.

Schwinge nach oben, verliere den Mut,
durchdringe die Wolken,
Ruheort tut gut.

Denke an früher …

Kleines Taubsi im Nest,
wohlbehütet im Frieden,
heute der Chef.

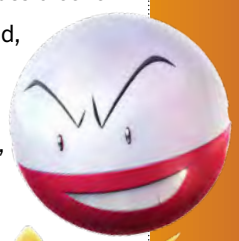
Zu Recht der Boss genannt,
neue Kraft getankt,

ich fühl mich so komisch, als die Entwicklung in mir losbricht.

Ein Riesenorkan mit geflügeltem Herz, stählerne Arme,
ich spüre den Schmerz.

Schneide durch die Luft,
mit Rückenwind zum Feind.

Die Chance auf Sieg,
wir sind wieder vereint!



## PETER EICHARDT

Ein Pokémonturnier der roten Ferrum-Liga steht kurz bevor! Die Trainer und ihre Pokémon können es kaum noch erwarten. Was für ein Kampf erwartet uns wohl? Ring frei für Glurak. Sein Gegner ist das bezaubernde Rutena. Ein Duell der Generationen entfacht sich und Rutena ergreift die Initiative mit Psystrahl. Die Attacke ging daneben! Glurak reagiert mit Flammenwurf, doch Rutena blockt durch Lichtschild. Sie scheinen ihre Stärke auszuloten. Was ist das? Rutena setzt an zur Nitroladung. Ein Spitzentreffer! Aber Glurak greift Rutena, es steigt empor, ein erschütternder Geowurf! Böser Treffer. Wie kommt denn das? Es entwickelt sich zu Mega-Glurak X, auch Rutena geht ans Limit. Flammen-Brunst prallt auf Psy-Feuerwerk. Die Luft brennt vor Spannung! Unglaublich! Beide gehen zu Boden! Ein Doppel-K.o.!

## JULIAN GUNKEL

„Es hat nur noch 20% seiner KP. Solltest du schaffen." ertönt die Stimme seines Trainers. Lucario nickt und bereitet sich auf den nächsten Angriff seines Gegners vor. Seine Muskeln spannen sich und es formt eine Energiekugel. Sein Gegner – Schatten Mewtu – ahnt den Angriff und beginnt aufzuleuchten. „VORSICHT! Das ist eine Mega-Entw…"

Zu spät. Schatten Mewtu hat sich bereits verwandelt und stürmt auf Lucario zu. Es bricht in letzter Sekunde seinen Angriff ab und weicht aus, doch dies sah sein Gegner kommen und teleportiert sich hinter Lucario. Schockiert von der Geschwindigkeit, reagiert es zu langsam und wird durch einen finalen Schlag zu Boden geschickt.

In einem Lichtblitz wandelt Schatten-Mewtu sich zurück. Unzufrieden und abschätzig blickt es herab und verschwindet wortlos.

## JULIAN DARIUS RUH

Auf Route 12 sehen sich Vipites und Sengo in die Augen, so tief, dass man den Hass förmlich riechen kann. Vipites greift mit Kopfnuss an, doch Sengo weicht aus und Vipites prallt gegen einen Stein und erleidet eine Verwirrung. Sengo dreht sich um und setzt Kratzfurie ein. Es trifft einmal, zweimal, doch dann setzt Vipites Matschbombe ein und Sengo wird vergiftet. Es taumelt nach hinten. Nachdem Sengo sich wieder gefangen hat, sieht es, dass Vipites auf es zuspringt. Doch Vipites macht die Verwirrung zu schaffen und als es Wickel einsetzen will, umklammert es nicht Sengo, sondern einen Baum. Es lässt los. Die Pokémon sehen sich wieder in die Augen, beide hecheln. Sengo lässt sich davon aber nicht beirren und setzt Felswurf ein. Vipites kontert mit Giftschweif und eine Explosion entsteht. Nachdem sich der Rauch verzogen hat, sieht man nur noch ein kampfunfähiges Vipites. Sengo lächelt und fällt ebenfalls um.

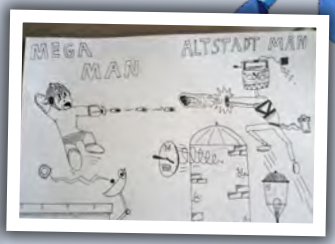
## DAS COOLE MEGA-MAN-LEGACY-COLLECTION-GEWINNSPIEL!

# DAS SIND DIE GEWINNER!

Auch unser *Mega Man*-Gewinnspiel zog einige geniale Einsendungen nach sich. Wir zeigen euch einige der tollsten von unseren Lesern gemalten Bilder und gratulieren den Gewinnern!

Mit freundlicher Unterstützung von CAPCOM

Johannes Albers




Daniel Krinke

1. PREIS

Olga Djadcenko

Matthias Twins

Kim und Tom Pape

2x 2. PREIS

Christopher Blumentritt

# Sag mal! DER N-ZONE-SPRECHBLASEN-WETTBEWERB

Dieser lustige Vorschlag unseres Lesers Simon Heiser gefiel uns am besten.

**Und jetzt seid ihr dran:** Was haben Ben und Lukas hier an diesem völlig normalen Arbeitstag miteinander zu diskutieren? Schickt uns euren Text bis zum **2. Mai 2016** an lukas.schmid@computec.de! Der unserer Meinung nach lustigste Text landet wie üblich im nächsten Heft!

# DER PROMii-WETTBEWERB

**Beim Promii-Wettbewerb wünschen wir uns ein Bild der Mii-Version eines von uns vorgegebenen Promis. Die unserer Meinung nach beste Version von Pikachu aus der letzten Ausgabe kommt von Luna Loftwing!**

Ganz ohne politische Botschaft schauen wir in diesem Monat ins politische Berlin; wir suchen nach einem Mii von Bundeskanzlerin Angela Merkel! Die unserer Meinung nach beste Einsendung wird im nächsten Heft an dieser Stelle abgedruckt, der Gewinner erhält zudem die *Pokémon*-Plüschfigur Zorua!

**Einsendeschluss ist der 02. Mai 2016. Schickt uns ein Bild eures Miis in guter Qualität oder den QR-Code an lukas.schmid@computec.de. Werdet kreativ – wichtiger als eine exakte Kopie des Promis ist eine interessante Gestaltung. Viel Spaß beim Basteln!**

Mit freundlicher Unterstützung von Nintendo

# N-ZONE-HIGHSCORE-KNACKER

**DARUM GEHT'S IM HIGHSCORE-KNACKER: Der Highscore-Wettbewerb stellt eure Talente in verschiedenen Spielen und Disziplinen auf die Probe – nur die Besten können gewinnen. Also ran ans Gamepad und losgelegt!**

**DER LETZTE WETTBEWERB:**
Der Schreiber dieser Zeilen ist nicht gerade das größte Talent in der Star-Challenge von *Twilight Princess HD*. Umso beeindruckter war er von den Bestzeiten, welche die Leser bei dem Greifhaken-Minispiel vollbrachten. Der Beste unter den Besten war Martin Synnatzschke mit einer Zeit von 00:36:50. Gratulation zum Sieg!

**DER AKTUELLE WETTBEWERB:**
Diesmal geht es ab in den Weltraum – und von dort aus auf die Oberfläche des Planeten Corneria aus *Star Fox Zero*. Wir suchen nämlich den Spieler, der im Story-Modus der animalischen All-Ballerei im Level Corneria die meisten Punkte ergattert! Schickt uns eine Mail mit einem aussagekräftigen Bild eurer Leistung – gerne auch einen Miiverse-Link – an lukas.schmid@computec.de. Gebt zudem unbedingt euren Namen und eure Adresse an. Zusätzlich benötigen wir in diesem Monat ein Bild eines offiziellen Ausweises, der belegt, dass ihr mindestens 18 Jahre alt seid: Der beste Spieler erhält nämlich das Wii-U-Spiel *Watch Dogs* sowie das dazugehörige offizielle Lösungsbuch! Na, wenn das mal nichts ist! Einsendeschluss ist der 02. Mai 2016. Viel Erfolg und viel Spaß beim Spielen!

**Schaut vorbei und meldet euch an in der N-ZONE-Community unter:** www.facebook.com/nzonesuperliga

Mit freundlicher Unterstützung von UBISOFT

LESERPOST

# ZWEI NEUE ABONNENTEN, ZWEI TOLLE KUNSTWERKE

Louis und Melinda wissen, wie man Spiele-Redakteure glücklich macht: Abos und Zeichnungen!

Hallo Lukas!
ich habe heute meine erste N-ZONE-Ausgabe geliefert bekommen – meine beste Freundin ebenso – und da dachte ich mir, es wäre doch perfekt, euch ein kleines Danke-Foto zu schicken, weil ihr euch alle so viel Mühe gebt und ich das Magazin einfach toll finde! Rechts ist eine Zeichnung von Majoras Maske, die meine Freundin gezeichnet hat, und links ein Lilminip-Diancie Crossover, das ich gezeichnet habe. Wir sind beide extreme *Zelda*- und *Pokémon*-Fans, deswegen die Zeichnungen und Pikachu mit der Hyrule Historia. Ich liebe übrigens eure Gewinnspiele von der 228. Ausgabe, weiter so!

**Louis (und Melinda)**

**Lukas: Danke für das schöne Bild! Na, dann hoffe ich, dass wir euch als Neu-Abonnenten noch viele Jahre Freude bereiten können :-) Wir machen auf jeden Fall voller Motivation weiter!**

# BENS HARDWARE-ECKE

Habt ihr Ärger mit Konsolen, Konvertern, Kabeln und Co.? Macht euer Router Zicken oder habt ihr Fragen zu Hardware für Let's-Play-Videos oder Screenshots? Dann schreibt uns – der gute Ben hilft euch weiter!

Hallo lieber Ben,
auf Euren Bericht in N-ZONE 03/2016 hin habe ich mir voller Vorfreude den Ligawo Multiformat Konverter zugelegt, welchen ihr dort präsentiertet. Ich hatte gehofft, dass, sich die Anwendung schnell und einfach gestaltet. Dem war jedoch nicht so, daher meine Frage: Wie wendet Ihr diesen an beziehungsweise wie verkabelt Ihr welche Konsolen mit welchem Kabel? Ich wollte dies möglichst unkompliziert ohne Umwege über Computer oder Netzwerke gestalten, ich denke mal, das ist eh nur die Option für alle Pros, die Videos zur Bearbeitung grabben. Zur Info: Bei meinem Fernseher handelt es sich um einen Toshiba 40TL938! Ich habe es bislang nur mit meiner Wii probiert und dann noch mal mit meiner Wii U, um dort das Wii-Menü zu checken, allerdings auch mit recht seltsamen Ergebnissen. Daher habe ich mir weitere Versuche mit älteren Konsolen wie GameCube, N64, Super Nintendo und NES gespart. Ich verwende natürlich nur die mir zur Verfügung stehenden Kabel, die den Konsolen werkseitig beiliegen! Ich habe bei der Wii das Scart-Kabel benutzt, den Scart-Adapter entfernt und den S-Video-Anschluss in den S-Video-Eingang gesteckt sowie R/L Cinch in den AV-Eingang und natürlich ein HDMI-Kabel für den HDMI-Ausgang an den HDMI-Eingang meines Fernsehers gesteckt. Das Ergebnis war lediglich ein Bild in gleichbleibender Qualität wie ohne Konverter, jedoch zudem auch noch in Schwarz-Weiß! Bei der Wii U steckte ich natürlich HDMI von der Konsole kommend in den Konverter-Eingang. Hier blieb – natürlich – alles gleich. Was sollte sich auch groß verbessern? Jedoch kam dann, wie schon gesagt, die Überraschung mit dem Wii-Menü auf der WiiU: Auch hier war die Bildqualität dieselbe wie bei der zuvor angeschlossenen Wii, jedoch diesmal nicht in Schwarz-Weiß, sondern mit Rotstich! Was kann/muss ich großartig anders machen, beziehungsweise was mache ich falsch? Ich habe diverse Einstellungen am Fernseher ausprobiert, auch die Einschaltreihenfolge der Geräte (Konsole, Konverter, Fernseher) wie im Handbuch des Konverters beschrieben eingehalten. Nun weiß ich leider nicht mehr weiter. Ich würde mich freuen, wenn Ihr mir da weiterhelfen könntet, damit die knapp 250 Euro nicht vergebens angelegt waren. Gruß,

**Christian alias Baba alias Nintendorianer**

**Ben: Hallo lieber Christian! Wir hatten den Konverter hier bei uns mit Retro-Konsolen am Start – und zwar mit reinen Composite-Kabeln, also ohne S-Video. Meiner Meinung nach klingt das so, als könnte das Problem nur drei mögliche Gründe haben: eine falsche Verkabelung, ein fehlerhaftes Kabel oder eine falsche Einstellung im Konverter. S-Video und Wii klingt für mich ebenfalls … ungesund. Das Blöde ist: Ich müsste dir eigentlich bei dir zu Hause über die Schulter gucken, um es genau sagen zu können. Aber ich lass dich nicht im Regen stehen: Schick mir doch am besten mal ein Foto deines Konverters inklusive (!) der angeschlossenen Kabel, so wie du sie in deiner Mail an mich beschrieben hast. Mit ein bisschen Glück kann ich es dann schon genauer sagen und mit noch etwas mehr Glück wird es eine tolle Hilfestellung für andere Leser, falls sie mal in ähnliche Probleme geraten sollten. Darum nur immer her mit euren Fragen an benjamin.kegel@computec.de!**

**Hier sprechen die Leser:** Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!

**Sonst sind wir es ja gewohnt, dass unsere treue Leserin Edelgard uns ihre toll gezeichneten Nintendo-Kunstwerke zukommen lässt. Diesmal jedoch erfreut sie uns auf unsere Aufforderung hin mit Bildern ihrer nicht minder beeindruckenden Nintendo-Sammlung. Wir zeigen einige der 18(!) Bilder, die uns erreichten.**

**Wir mussten lange überlegen, welche wohl Philipps Lieblings-Nintendoserie ist. Schlussendlich sind wir aber zu der Überzeugung gelangt, dass es *Kirby* sein muss.**

## ZELDA-MANIE

Hallo N-ZONE-Team,
ich habe so etwas noch nie gemacht, wollte euch aber meine Zeldasammlung mit insgesamt 482 Merchandise-Teilen zeigen. Da ich nun auch anfange, Magazine zum Thema zu sammeln, darf die N-ZONE von März natürlich nicht fehlen – und zwar gleich zweimal, damit ich jede Seite des Posters habe (:

**N-ZONE: Wahnsinn! Gratulation zu dieser tollen Sammlung! :-)**

Mit freundlichen Grüßen
**Philipp Hadjiew**

## FEHLER EMBLEM

Liebe Redakteure der N-ZONE,
zuerst mal ein großes Danke an euer Team für die tolle Arbeit. Meine Frage bezieht sich auf die umstrittene westliche Lokalisierung von *Fire Emblem Fates*. Anhand einiger Screenshots aus dem Internet konnte ich mich selbst von der teilweise mangelnden Qualität überzeugen. Tippfehler, Grammatikfehler, Charaktere wurden angeblich völlig umgeschrieben oder komplett aus dem Kontext genommen, durch Memes ersetzte Dialoge etc. Deswegen bin ich als großer Fan der Reihe sehr beunruhigt. Ich wollte wissen, was ihr davon haltet. Anpassungen hat es schon in früheren *Fire Emblem*-Teilen gegeben, aber man kann es auch übertreiben. Wird die europäische Version auf der amerikanischen basieren und dann genauso fehlerbehaftet sein?

**N-ZONE: Tatsächlich hat die Qualität der Nintendo-Lokalisierungen in Deutschland durch die massive Entlassungswelle vor über einem Jahr spürbar nachgelassen, große Teile der Übersetzungsarbeit finden nicht mehr direkt bei Nintendo statt, sondern werden an andere Unternehmen ausgelagert. Wir vermuten einen ähnlichen Grund hinter der miesen englischen Fassung. Ob die deutsche Übersetzung auf der englischen basiert oder nicht, tut erst einmal aber nichts zur Sache, denn sie kann ja trotz allem gelungen ausfallen. Eine mit der deutschen Übersetzung vertraute, uns bekannte Quelle hat uns aber mitgeteilt, dass auch diese Lokalisation ausgelagert wurde und aufgrund von Zeit- und Personalmangel auch bei Weitem nicht mit der Sorgfalt vorgegangen wurde, wie man das bis vor einiger Zeit vom Mario-Konzern gewohnt war. Deine Sorge ist also durchaus berechtigt.**

Mit freundlichen Grüßen, **Jakob**

## STELLA-GLOW-SUCHE

Hallo N-ZONE Team,
ich kenne euer Magazin schon seit vielen Jahren und kann mich nur lobend äußern. Vor allem die Reportagen sind mitunter wirklich interessant. Nach dem Kauf von Ausgabe 4/2016 war ich jedoch etwas enttäuscht. Wo ist der angekündigte Test zu *Stella Glow* abgeblieben? Danach wollte ich eigentlich meine Kaufentscheidung treffen.

**N-ZONE: Da waren wir wohl etwas zu voreilig, sorry. Leider ergibt es sich durch Terminverschiebungen oder andere Unsicherheiten ab und an, dass es ein in der Heftvorschau angekündigtes Thema schlussendlich doch nicht in die nächste Ausgabe schafft.**

Gibt es den Missing-No.-Glitch in den VC-Versionen von *Pokémon Blau und Rot* noch?

**N-ZONE: Kurz und knapp: Es gibt den Glitch weiterhin!**

Letzten Monat habe ich im Internet die Ankündigung der USA-Veröffentlichung des 3DS-RPGs *7th Dragon III Code: VFD* gelesen. Wird es auch in Europa erscheinen?

**N-ZONE: Leider wissen wir dazu bisher nicht mehr als du. Da es in Amerika veröffentlicht wird, rechnen wir aber mit einer baldigen Ankündigung für unsere Gefilde.**

Gespannt bin ich auch auf *Tokyo Mirage Session #FE*. Dass Nintendo hier die japanische Synchro beibehalten will, finde ich gut. Als JRPG-Kenner interessiert mich vor allem, wie umfangreich das Spiel ist. Könnt ihr da eine ungefähre Angabe machen? Die Angabe der ungefähren Spielzeit würde auch eine Bereicherung bei euren Spieletests darstellen.

**N-ZONE: Aufgrund der Sprachbarriere ist es schwer, hier mittels der bereits erschienenen japanischen Version verlässliche Infos einzuholen. Nach dem, was wir gehört haben, kann man aber wohl je nach Spielstil gut 50-80 Stunden einplanen. Eine Spielzeit-Info hatten wir früher mal bei den Tests im Heft – da eine Spielzeitangabe aber bei zu vielen Spielen keinen Sinn macht und schlussendlich sehr subjektiv ist, ist sie irgendwann rausgeflogen.**

Zum Schluss noch etwas zum Thema Zensur. Ich finde, Nintendo sollte die Spiele unzensiert verkaufen. Vor allem JRPGs und andere Japan-zentrierte Titel verlieren dadurch doch einige ihrer Besonderheiten. Wenn Nintendo der Meinung ist, dass bestimmte Inhalte für den Durchschnittsspieler ungeeignet sind, können sie diese doch einfach als DLC anbieten. Auch von einem Preis von ein paar Euro würde sich der interessierte Spieler sicher nicht abschrecken lassen. Ansonsten: Macht weiter so! Liebe Grüße, **Kevin**

## TEXTKORREKTUR

Servus N-ZONE-Team!
Heute habe ich mal wieder 3 Anliegen:

**N-ZONE: Nur her damit!**

1. Bei euch stört es mich etwas, dass ihr Leserbriefe immer so ein bisschen zurechtschreibt. Könntet ihr bitte darauf achten, das seltener zu tun? Bei Schimpfwörtern ist es ja okay.

**N-ZONE: Das müssen wir leider tun; einerseits, weil manche Briefe zwar inhaltlich interessant sind, aber einfach sprachlich und grammatikalisch aufgemöbelt werden müssen, bevor sie ins Heft kommen, andererseits weil wir stets viel zu viele Briefe für viel zu wenige Leserbrief-Seiten erhalten und teilweise intensiv kürzen müssen, damit möglichst viele Leser-Zusendungen Platz finden. Um dir einen Gefallen zu tun, haben wir bei deinem Brief aber ausnahmsweise absolut nichts verändert :-)**

2. Ich habe in *Super Paper Mario* ein Easteregg gefunden: Wenn man Kapitel 7-2 – also die „Hölle"- verlässt, muss man ja gegen die Kettenbande kämpfen. Bei der Kettenbande handelt es sich um eine Anspielung an Zerberus, den dreiköpfigen Höllenhund aus der griechischen Mythologie! Habt ihr das schon mal bemerkt?

**N-ZONE: Ein nettes Easter Egg! Gerade die *Paper Mario*-Spiele sind ja geradezu gespickt damit.**

3. Was soll *Paper Mario: Color Splash*? Das ist doch einfach nur ein schlechter Witz und ein Schlag ins Gesicht für jeden *Paper-Mario*-Fan! Das hat nichts mehr mit *Paper Mario* zu tun, sondern ist einfach nur, bei allem Respekt, eine bunte Sch@&%$e!

**N-ZONE: Findest du? Wir sind bisher eigentlich ziemlich angetan. Wir hoffen bloß, dass der Titel nach dem um viele Rollenspiel-Elemente beraubten *Sticker Star* wieder mehr in die Richtung der ersten beiden Serienableger geht.**

Das wars mal wieder. **Thomas S**

## 5.000 AND COUNTING

Hallo N-ZONE,
ich bin N-ZONE-Leser der ersten Stunde und sammle mittlerweile seit meiner Kindheit ausschließlich Nintendo-Konsolen und -Spiele. In der 5.000 Originalspiele umfassenden Sammlung steckt vor allem viel Herzblut. 5.000 Originalspiele sind es mittlerweile. Würde mich freuen, wenn ihr meine Bilder abdruckt!

**N-ZONE: Gratulation zu dieser wirklich famosen Sammlung! :-)**

Liebe Grüße, **Kilian**

## NINTENTEUER

Hallo N-ZONE :)
Auch wenn ihr es jeden Tag lest: Ihr seid das beste Magazin für Videospiele! Aber genug der Schmeichelei. Was mich verwundert, ist, dass 90-Prozent-Wertungen heutzutage recht selten geworden sind. Das hat mich positiv überrascht, obwohl ich jetzt nicht immer weiß, ob ich bei einem Spiel bedenkenlos zugreifen kann ;)

**N-ZONE: Na ja, aber besser, wir sind kritisch, wo es passt, anstatt nur zu loben, oder? :-)**

Ich bemerke oft, dass Spiele für die Wii U teuerer sind als jene für die Konkurrenz. Zwar besitze ich auch eine Xbox One, aber trotzdem finde ich es ärgerlich und frustrierend. Nicht frustriert, aber verwirrt bin ich wegen der noch immer viel zu hohen Preise alter Spiele für Wii oder DS. Mario Kart DS habe ich vor Kurzem für stolze € 40 gesehen!

**N-ZONE: Das ist leider tatsächlich ein Fakt, der darin begründet liegt, dass Nintendo-Spiele bezüglich der Verkaufszahlen oftmals eher schwach starten, sich dann aber über einen sehr langen Zeitraum konstant gut verkaufen – genau andersrum wie bei der Konkurrenz.**

**Kilian sammelt. Und sammelt. Und sammelt. Seine Sammlung umfasst nicht nur unzählige Nintendo-Merchandise-Produkte, sondern auch sage und schreibe 5.000 Spiele für alle Konsolen! Wow!**

Ich werde von Freunden oft nach meiner Meinung zu Spielen gefragt. Daher bin ich zu dem Entschluss gekommen, Spiele testen zu wollen. Nur weiß ich leider nicht, wie man Podcasts oder eine eigene Website betreibt. Außerdem weiß ich nicht, ob man auf Videoportalen wie Youtube einfach Videos zu diesen Spielen veröffentlichen kann. Könnt ihr mir vielleicht ein paar Tipps geben?

**N-ZONE: Eine Homepage kannst du dir entweder gratis – dann mit Einschränkungen bezüglich der Homepage-Benennung und der Funktionen – oder gegen Geld bei einem Serverhost besorgen. Tatsächlich gibt es Anbieter, die es erlauben, sich die Homepage anhand einer Art von „Baukasten" selbst zusammenzubasteln – ansonsten benötigst du jemanden, der sich mit Homepage-Programmierung auskennt. Ein Podcast als solcher kann als Audio-Datei üblicherweise problemlos auf einer Homepage platziert werden. Auf Youtube kannst du ebenso problemlos Videos von Spielen hochladen, solange du es nicht kommerziell machst!**

Ich ärgere mich oft, wenn ein Spiel keine deutschen Texte enthält. In manchen Genres wie Beat 'em Ups ist das okay, aber in RPGs etwa finde ich so was wirklich lächerlich. Mit keinen oder schlechten Englischkenntnissen kommt man dann nicht weit! Zumindest große Publisher sollten sich die Mühe machen und sämtliche Texte ins Deutsche übersetzen. Meine Vorbestellung zu *Tokyo Mirage Sessions #Fe* musste ich deswegen traurigerweise stornieren.

**N-ZONE: Wir finden auch, dass deutsche Texte bei großen Produktionen grundsätzlich enthalten sein sollten. Leider ist dies gerade bei Spielen aus Japan mit einer im Normalfall eher überschaubaren Käuferschaft nicht immer der Fall.**

Könnt ihr mir vielleicht helfen, damit mir *Xenoblade Chronicles X* Spaß macht? Irgendwie finde ich einfach nicht ins Spiel hinein.

**N-ZONE: *Xenoblade Chronicles X* ist ein tolles Spiel, aber Geschmäcker sind verschieden – wenn es dir partout nicht gefällt, werden wir das wohl auch nicht ändern können :-)**

Zum Schluss wollte ich nochmal sagen, dass ihr das beste Magazin überhaupt seid! Außerdem schicke ich euch ein paar Fotos meiner Sammlung. Euer treuer Leser, **Steven**

## NEUE SPIELE ADE?

Hallo liebes N-ZONE Team!
Ihr seid echt das beste Magazin zum Thema Nintendo und Games! Jeden Monat warte ich gespannt auf die nächste N-ZONE-Ausgabe. Ich finde es cool, dass Nintendo *The Legend of Zelda: Twilight Princess HD* herausgebracht hat. Aber warum immer Neuauflagen von älteren Spielen? Sie müssen ja nicht ständig etwas veröffentlichen. Stattdessen sollten sie sich einfach mal auf neue Spiele wie das kommende *The Legend of Zelda* für Wii U (und NX?) konzentrieren. Was ist eure Meinung dazu?

Neben seinem Brief erfreute uns Thore auch mit diesem Bild seiner hübschen Nintendo-Sammlung – stilvoll gebettet auf N-ZONE-Ausgaben. Gefällt uns!

**N-ZONE: Prinzipiell hast du natürlich Recht und Nintendo sollte sich voll und ganz auf Neuentwicklungen konzentrieren, damit diese so gut wie nur irgend möglich werden. Aber stell dir nur mal vor, Nintendo würde mehrere Monate am Stück gar nichts veröffentlichen – der Aufschrei wäre zu Recht groß, zumal die Dritthersteller-Unterstützung für die Wii U ja fast nonexistent ist. Schnell entwickelbare Titel wie *Animal Crossing: Happy Home Designer* und eben Remasters sind daher wohl unumgänglich.**

Nebenbei habe euch noch ein Bild meiner Nintendo-Sammlung zugeschickt. Macht weiter so! Euer treuer Leser **Thore**

## KALOS-KUMMER

Haidiho liebe N-ZONE,
ich bin begeisterter Leser eures Magazins und habe bis jetzt nur eine Ausgabe verpasst. Ich habe nämlich leider die Ausgabe 02/16 nicht ergattern können, weshalb ich von euch gerne wissen würde, welche Wertung denn *Minecraft: Wii U Edition* bekommen hat.

**N-ZONE: Wir haben uns aufgrund der Tatsache, dass es schwer ist, *Minecraft* als Spiel in eine Schablone zu stecken, in diesem besonderen Fall gegen eine Zahlenwertung entschieden. Wir können dir aber verraten, dass es sich bei der Wii-U-Fassung um eine kompetente Version des Titels handelt, die aber schlecht an die Konsole angepasst wurde.**

Ein Kumpel und ich wollten vor kurzer Zeit in *Pokémon* gegeneinander kämpfen, ich mit *Pokémon Y* und er mit *Alpha Saphir*. Doch leider erschien auf seinem Bildschirm die Meldung, er halte nicht die Kalos-Regeln ein. Ich würde von euch gerne wissen, was diese Kalos-Regeln denn eigentlich sind.

Leser Steven löchert uns mit einigen interessanten Fragen. Als Gegenzug bekommen wir dafür von ihm Bilder seiner Sammlung präsentiert. Vielen Dank dafür, Steven!

Na, in diesem Monat habt ihr es aber gut gemeint mit Bildern eurer wahnsinnig beeindruckenden Sammlungen! Auch Juliens Kleinode versüßten uns den Arbeitsalltag.

**N-ZONE: Dadurch, dass Elemente wie die neuen Poké-Fähigkeiten, manche Mega-Steine und Tutor-Attacken in *X* und *Y* nicht verfügbar sind, können Monster aus *Alpha Saphir* und *Omega Rubin*, die über entsprechende Angriffe oder Eigenschaften verfügen, leider nicht in Online-Kämpfen gegen *X*- und *Y*-Spieler eingesetzt werden.**

Nun noch eine Frage zu den in Zukunft erscheinenden Smartphone-Spielen von Nintendo: Werdet ihr diese auch testen?

**N-ZONE: Jawohl! Und in dieser Ausgabe feiert unser erster Smartphone-App-Test mit *Miitomo* auch gleich Premiere! :-)**

Viele Grüße, **Nicolai**

## NASS-ZONE

Hallo liebes N-ZONE Team,
Ich liebe und lese euer Magazin seit mittlerweile fast drei Jahren! Ich habe euch Bilder meiner Spiele und N-ZONE-Sammlung zugeschickt. Wie man vielleicht merkt, wenn man gut hinschaut, habe ich die Ausgabe 3/14 nicht, da diese auf einem Skikurs nass geworden ist und meine Mutter sie dann leider weggeworfen hat. Jetzt meine Frage: Kann ich das Heft vielleicht noch irgendwo herbekommen?

**N-ZONE: Kein Problem – das Heft dürfte inzwischen hoffentlich bei dir angekommen sein :-)**

Ansonsten: Macht so gut wie immer mit dem besten Magazin der Welt weiter! **Julien Siegmund**

## PLATZFRAGE

Hallo liebe Nintendo-Freunde,
als langjähriger Nintendo-Fan habe ich mich endlich dazu entschlossen, euch auch mal zu schreiben. Ich habe ein paar Fragen, nämlich: Wieso hat Nintendo die Wii U mit einer solch kleinen Festplatte ausgestattet (8 GB in der Basic- und 32 GB in der Premium-Version)? Das ist doch viel zu wenig, gerade beim Herunterladen von Spielen, die viel Speicherplatz benötigen! Nicht jeder hat Lust, ein Extra-Speichermedium anzuhängen.

**N-ZONE: Tatsächlich schlummert in der Wii U keine Festplatte, sondern ein Flashspeicher. Das ändert aber freilich nix am zu geringen Platz. Der Grund ist aber leicht erklärt: Das war eine reine Kostenfrage, die Nintendo zu dieser Entscheidung kommen ließ. Wir rechnen aber damit, dass Nintendo bei NX auf eine größere interne Speicheroption setzen wird.**

Ich hatte mir *Twilight Princess HD* extra vorbestellt. Bereits zwei Tage vor dem Release habe ich das Spiel allerdings im Verkauf bei Media Markt gesehen. Wie funktioniert das denn bitte?

**N-ZONE: Das kommt immer wieder vor. Logischerweise bekommen die Händler die Spiele meistens schon mehrere Tage vor dem Release. Entweder weil sie es nicht besser wissen, das Risiko, vom Publisher auf die Finger geklopft zu bekommen, in Kauf nehmen, oder weil es dem Publisher schlicht egal ist, landen diese dann manchmal schon deutlich vor dem offiziellen Verkaufstag im Regal.**

Das reicht fürs Erste, macht weiter so. Liebe Grüße, **Mirko**

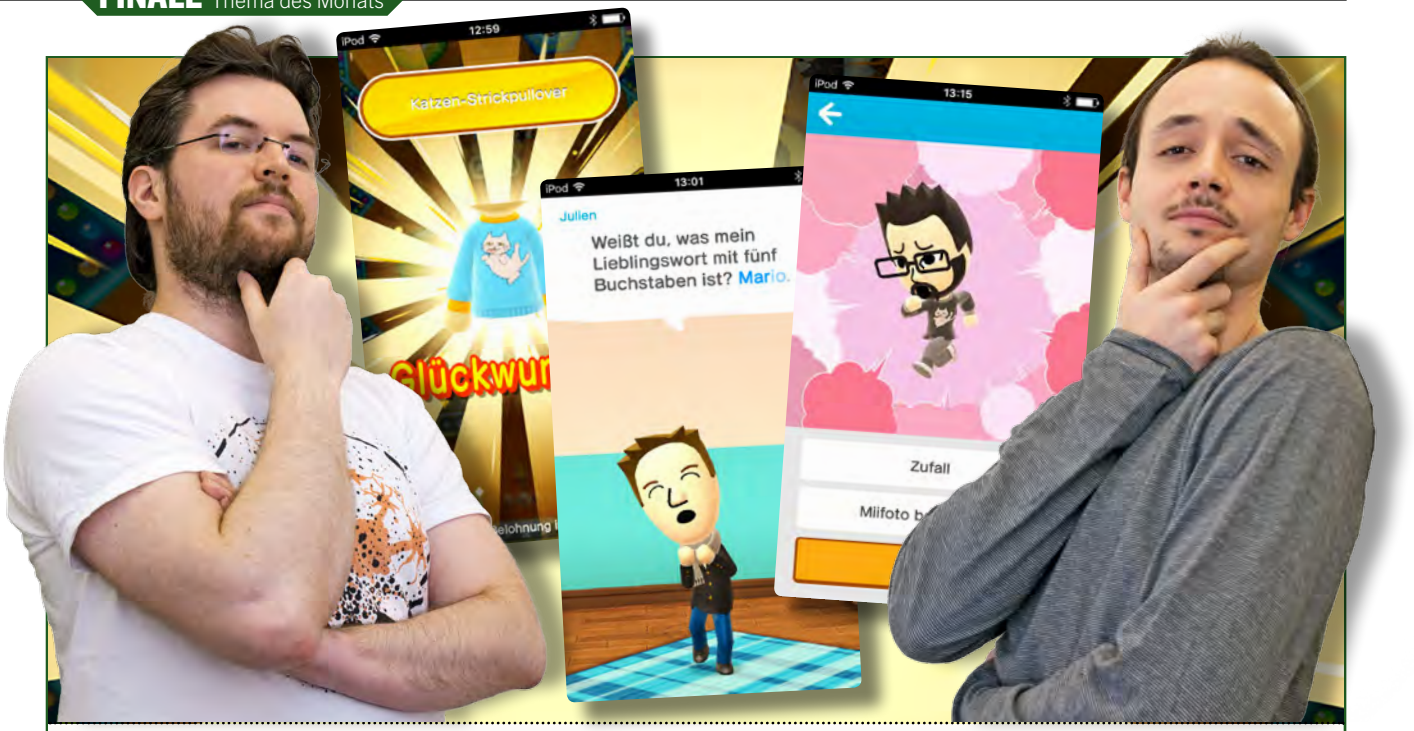
## PUZZLE-SUCHE

Liebes N-ZONE-Team,
Ich denke, ich brauche kaum noch zu erwähnen, wie großartig ihr und euer Heft seid (auch, wenn ihr es sicher immer noch gerne hört ;-)). Ich brauche eure Hilfe in der Mii-Lobby des 3DS. Beim Spiel *Puzzletausch* kann man ja Puzzleteile via Streetpass oder durch Spielmünzen erhalten. Doch wie beginnt man ein zweites, drittes, viertes, – kurzum, ein weiteres Puzzle? Mein Bruder und ich hatten beide das *Zelda*-Puzzle gelöst. Mein Bruder hat sogar von vorne angefangen und seinen Fortschritt gelöscht, jedoch vergebens, da er nur erneut das *Zelda*-Puzzle anfangen konnte. Über Spielmünzen kann man nach Aussage des Spiels auch nur Teile für bereits begonnene Puzzles erhalten. Muss man vielleicht weitere Puzzles runterladen? Ich weiß, dass das geht, aber laut Internetforen sollen schon ab Werk mehrere verschiedene Puzzles einprogrammiert sein. Falls dem so sein sollte, haben wir jedoch keinen Zugriff auf diese Puzzles.

**N-ZONE: Da können wir euch zum Glück tatsächlich helfen :-) Das Startpuzzle, welches man erhält, ist eines von einer Handvoll vorinstallierten und wird zufällig ausgesucht – es ist also ebenfalls Zufall, dass dein Bruder und du beide *The Legend of Zelda* haben. Mit Münzen kannst du tatsächlich nur Teile für bereits begonnene Puzzles erhalten. Um die in unregelmäßigen Abständen zu neuen Spielen erscheinenden Puzzles auf dein Gerät zu bekommen – das aktuellste Puzzle zeigt ein *Final Fantasy Explorers*-Motiv –, musst du einfach deinen 3DS mit dem Internet verbinden. Du bekommst dann bei einem entsprechenden Update ein zufällig ausgewähltes Puzzleteil aus dem neuen Puzzle überreicht. Um jedoch an Teile älterer Puzzles zu gelangen, musst du schlicht und ergreifend auf die Straße gehen, logischerweise mit aktiviertem Streetpass. Sobald du einen anderen 3DS-Besitzer getroffen hast, startest du den Puzzletausch und hast nun Zugriff auf sämtliche Puzzleteile von sämtlichen Puzzles, die er besitzt. Sobald du ein Teil eines neuen Puzzles auf diese Weise ergattert hast, kannst du dir die restlichen Teile daraufhin auch mit Spielmünzen kaufen – abgesehen von den lila unterlegten Teilen, die in vielen Puzzles enthalten sind. Die erhältst du exklusiv durch den Streetpass-Tausch.**

Euer treuer Langzeitleser aus Ulm, **Alex**

**SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN:** lukas.schmid@computec.de ODER redaktion@n-zone.de
**ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN:** Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth




# APPGESANG AUF MiiTOMO

Nintendos erste Smartphone-Software ist gestartet! Bleibt die Frage: Stimmt ihre Richtung?

**Ben:** Nun, Lukas. In dieser Ausgabe der N-ZONE präsentieren wir unseren Lesern den Test zu Nintendos allererster Smartphone-App überhaupt. Es geht um *Miitomo* – und *Miitomo* geht wiederum dir gegen den Strich. Hab ich das so richtig vernommen? Darf ich dich fragen, warum du so über *Miitomo* denkst?

**Lukas:** Holla, mal ein anderer Einstieg – normalerweise verrätst du doch deine Meinung, bevor ich dir sage, warum du dich irrst ;-) Aber Spaß beiseite: Ja, *Miitomo* macht mich leider so überhaupt nicht an. Dafür gibt es vielerlei Gründe: Erstens finde ich es nur bedingt klug, als erstes Spiel einer vielbeworbenen neuen Marktstrategie de facto nichts anderes als ein soziales Netzwerk auf den Markt zu werfen. Wenn ich an Nintendo denke, dann denke ich an Mario, Link, Samus und Co., nicht an die Miis – und ganz bestimmt nicht an Miis, die sich halblustige Nonsensfragen um die Ohren hauen. Zweitens finde ich die Software schlicht und ergreifend unbeschreiblich ööööde! Ein Minispiel, ein paar soziale Interaktionsmöglichkeiten und dazu die bekannte Nintendo-Zensur – danke, aber nein danke. Da kann die Präsentation noch so putzig sein. Und drittens – und hier hört bei mir der Spaß auf – das Free2Play-Prinzip! Dieses wirkt in den ersten Spielstunden fair, wenn man aber wirklich effektiv Gegenstände freischalten will, kommt man um echte Investitionen nicht herum. Ich habe das Gefühl, mit jedem Free2Play-Titel wird Nintendo noch frecher. Jetzt fehlt nur noch Amiibo-Support …

**Ben:** Stimmt schon, normalerweise demontierte ich deine Argumente der Seiteneffizienz wegen bereits beim Start ;). Dass ich diesmal zuerst deine Sicht der Dinge hören möchte, hat vor allem einen bestimmten Grund – ich wollte gerne deinen Standpunkt haben, ohne ihn zuvor mit meinem eigenen zu verfälschen. Denn was du ansprichst, ist derselbe Kritikpunkt, der im Moment auch vielen anderen *Miitomo*-Nutzern auf der Seele brennt. Und auch hier muss ich dann entgegnen: Man wirft *Miitomo* meiner Meinung nach etwas vor, wofür es nichts kann. Der Standpunkt lautet letztendlich: „Ich hatte mir davon etwas anderes erhofft." Das ist ungefähr so, als schreibt man bei einem Fahrrad als Kritikpunkt auf: „Es erfüllt die von mir gewünschte Rolle als Auto nicht sehr gut." *Miitomo* ist eine Social-Media-App, kein Spiel. *Miitomo* sagt auch glasklar: „Ich bin eine Social Media App, kein Spiel." Wie kann man es nach der eigenen, freien Download-Entscheidung dann noch dafür kritisieren, dass es eine Social-Media-App und kein Spiel ist? Die Software als solche muss auch nicht unbedingt Spaß im Sinne eines Videospiels machen – machen Facebook und Twitter Spaß? Oder sind sie nicht eher ein nützlicher, vielleicht sogar charmanter Bestandteil des alltäglichen Lebens? Wie ein Einkaufszettel mit niedlichem Katzenmuster oder der Wecker mit Muh-Geräusch? Was das Free-2Play-Modell angeht, bin ich aber voll bei dir. Nintendo wird in der Tat immer frecher – auch wenn ich trotzdem glaube, dass der Freemium-Ansatz (kostenlos in der Anschaffung, optionale In-App-Käufe) für *Miitomo* die beste Option ist.

**Lukas:** Touché – nun, zumindest zum Teil! Ich kritisiere aber eben nicht nur, dass *Miitomo* nicht das ist, was ich mir vorgestellt habe, sondern auch die Software an sich. Ich behaupte ja nicht, dass sie nicht kompetent gemacht ist, ihr Nutzen will sich mir aber nicht im geringsten offenbaren. Stimmt, Facebook und Co. sind auch nicht primär daraus ausgelegt, Spaß zu machen – wenn *Miitomo* dies aber ebenfalls nicht ist, warum sollte ich es dann nutzen? Und warum soll ich in Kauf nehmen, dass es nicht mal einen Bruchteil dessen bietet, was ich von einem sozialen Netzwerk erwarte – nur weil es nett aussieht? Und warum sollte ich bei einer Social App Geld bezahlen, um sie vollumfänglich zu nutzen, wenn mir Facebook, Twitter und Co. keine Steine in den Weg legen?

**Ben:** Wow, in diesem Thema steckt echt einiges an Feuer drin! Vielen Dank für den starken Meinungsaustausch, Lukas. Ich glaube, auf eine Sache können wir uns aber einigen: *Miitomo* ist technisch saustark und kompetent. Den Rest muss jeder für sich selbst entscheiden.

# N-ZONE jetzt regelmäßig per Post **im Abo ohne Verpflichtung**

- **Jederzeit kündbar**
- **Günstiger als am Kiosk**
- **Lieferung frei Haus**
- **Pünktlich und aktuell**
- **Jetzt 15 % sparen**

**N-ZONE**

Einfach und bequem online abonnieren:

**shop.n-zone.de**

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

**http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)**

## JA, ich möchte das **N-ZONE-jederzeit-kündbar-Abo!**

(€ 50,00/12 Ausg.; Österreich: € 57,50/12 Ausg.; Ausland: € 62,00/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

**Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird:** *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail (für weitere Informationen)

- Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der N-ZONE.
- Das Abo gilt für zwölf Ausgaben, wird automatisch verlängert und kann jederzeit schriftlich gekündigt werden.
- Zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Hefte erhalten Sie zurück.
- Das Abo beginnt mit der nächsterreichbaren Ausgabe, eine genaue Information dazu erhalten Sie in der E-Mail-Bestätigung.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
- Widerrufsrecht: Sie können die Bestellung binnen 14 Tagen ohne Angabe von Gründen formlos widerrufen. Die Frist beginnt an dem Tag, an dem Sie die erste bestellte Ausgabe erhalten, nicht jedoch vor Erhalt einer Widerrufsbelehrung gemäß den Anforderungen von Art. 246a § 1 Abs. 2 Nr. 1 EGBGB. Zur Wahrung der Frist genügt bereits das rechtzeitige Absenden ihres eindeutig erklärten Entschlusses, die Bestellung zu widerrufen. Sie können hierzu das Widerrufsmuster aus Anlage 2 zu Art. 246a EGBGB nutzen. Der Widerruf ist zu richten an: Computec Aboservice, Postfach 20080, Hamburg Telefon: +49 (0)911-99399098, Telefax: 01805-8618002, E-Mail: computec@dpv.de

☐ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media GmbH per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

1317385

**Gewünschte Zahlungsweise des Abos:**

☐ Bequem per Bankeinzug

Kreditinstitut: _____

BIC IBAN

Kontoinhaber: _____

SEPA-Lastschriftmandat: Ich ermächtige die DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Gläubiger-Identifikationsnummer DE77ZZZ00000004985, wiederkehrende Zahlungen von meinem Konto mittels Lastschrift einzuziehen. Zugleich weise ich mein Kreditinstitut an, die von der DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH auf mein Konto gezogenen Lastschriften einzulösen. Die Mandatsreferenz wird mir separat mitgeteilt. Hinweis: Ich kann innerhalb von acht Wochen, beginnend mit dem Belastungsdatum, die Erstattung des belasteten Betrages verlangen. Es gelten dabei die mit meinem Kreditinstitut vereinbarten Bedingungen.

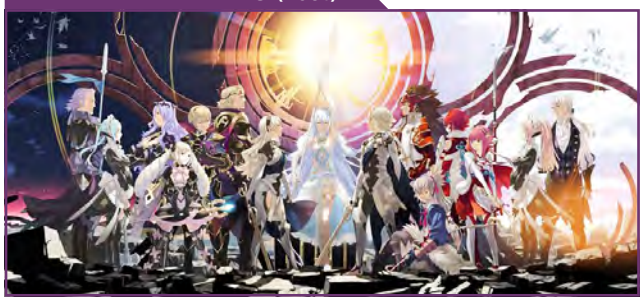
☐ Gegen Rechnung

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

# AUSGABE 06/2016
## ab 18.05.16 am Kiosk

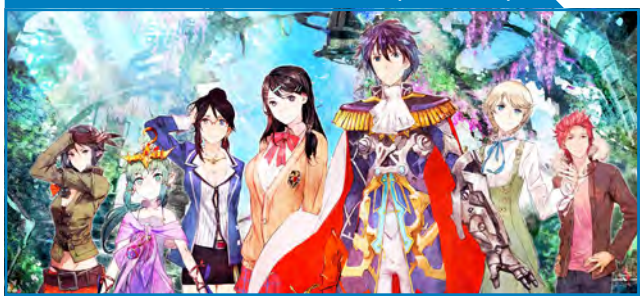
Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

### FIRE EMBLEM FATES (Test)



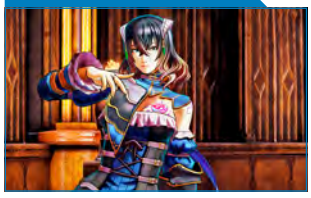
Mit *Awakening* haben die Entwickler bei Intelligent Systems der *Fire Emblem*-Reihe ein tolles Revival spendiert. Mit *Fates* wollen sie sogar noch eins draufsetzen. Mal seh'n!

### TOKYO MIRAGE SESSIONS #FE (Vorschau)



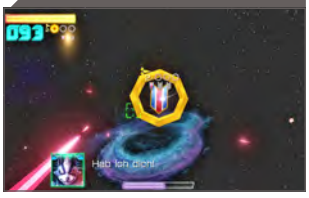
Sofern uns (und somit auch euch) das Glück hold ist, können wir uns rechtzeitig für die kommende N-ZONE in eine Vorschau-Version des Wii-U-RPGs stürzen und berichten.

### BLOODSTAINED (Vorschau)



*Castlevania*-Schöpfer Koji Igarashi arbeitet an einem geistigen Nachfolger der Serie. Wir sehen uns das näher an.

### STAR FOX ZERO (Tipps & Tricks)



Ihr tut euch schwer dabei, die verschiedenen Routen und Medaillen im Spiel ausfindig zu machen? Wir helfen!


## Games TV 24: Die Video-App für Gamer!

Verfügbar auf allen wichtigen Plattformen!

GAMES TV 24

Die kostenlose App hat für alle Spielebegeisterten eine Menge zu bieten: redaktionell erstellte tägliche Shows, Previews und Testberichte, topaktuelle Spieletrailer, Let's-Play-Videos, verschiedene Themenkanäle sowie eine clevere Menüführung und angenehm kurze Ladezeiten. *Games TV 24* gibt es als Gratis-Download für iOS-, Android- und Windows-Geräte (Smartphones und Tablets) in den jeweiligen App-Stores!


Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.



# IMPRESSUM


computec MEDIA

**Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG**
**Verleger Jürg Marquard**

| | |
|---|---|
| **Verlag** | Computec Media GmbH<br>Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth<br>Telefon: +49 911 2872-100<br>Telefax: +49 911 2872-200<br>E-Mail: redaktion@n-zone.de<br>www.n-zone.de |
| **Geschäftsführer** | Hans Ippisch, Rainer Rosenbusch |
| **Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.)** | Viktor Eippert<br>verantwortlich für den redaktionellen Inhalt<br>Adresse siehe Verlagsanschrift |
| **Redaktion** | Marco Cabibbo, Benjamin Kegel, Lukas Schmid |
| **Mitarbeiter dieser Ausgabe** | Max Drews, Laureen Eggmann, Julian Geiler, Sascha Lohmüller, Isabel Steuer, Katharina Wagner, Sebastian Zelada |
| **Lektorat** | Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt |
| **Layout** | Matthias Schöffel (Ltg.), Sandra Wendorf, Stefanie Zehetbauer |
| **Layoutkoordination** | Albert Kraus |
| **Titelgestaltung** | Matthias Schöffel |
| **Vertrieb/Abonnement** | Werner Spachmüller (Ltg.) |
| **Marketing** | Jeanette Haag (Ltg.) |
| **Produktion** | Jörg Gleichmar (Ltg.) |

**www.n-zone.de**

| | |
|---|---|
| **Head of Online** | Christian Müller |
| **Chefredakteur Online** | Wolfgang Fischer |
| **SEO/Produktmanagement** | Stefan Wölfel |
| **Redaktion** | Matthias Dammes, Max Falkenstern, Marc-Carsten Hatke, Maik Koch, David Martin |
| **Entwicklung** | Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora, Ruben Engelmann |
| **Webdesign** | Tony von Biedenfeld, Daniel Popa |

**Anzeigen**
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

**Verantwortlich für den Anzeigenteil**
Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

**Anzeigenberatung Print**
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Anne Müller: Tel.: +49 221 2716-251; anne.mueller@computec.de
Judith Gratias-Klamt: Tel.: +49 221 2716-252; judith.gratias-klamt@computec.de

**Head of Digital Sales**
Jens-Ole Quiel: Tel.: +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

**Anzeigenberatung Online**
Weischer Online GmbH, Elbberg 7, 22767 Hamburg
Telefon: +49 40 809058-2239; Fax: +49 40 809058-3239
www.weischeronline.de

| | |
|---|---|
| **Anzeigendisposition** | anzeigen@computec.de |
| **Datenübertragung** | via E-Mail: anzeigen@computec.de |

Es gelten die Mediadaten Nr. 29 vom 01.01.2016

**Abonnement**
**http://shop.n-zone.de**

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH:
**Post-Adresse:**
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, Schweiz und weitere Länder ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

**Abonnementpreis für 12 Ausgaben:**
Inland: € 50,00
Österreich: € 57,50
Ausland: € 62,00

**ISSN/Vertriebskennzeichen:** ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
**Vertrieb und Einzelverkauf:** DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1–3, 20355 Hamburg, www.dpv.de
**Druck:** Quad/Graphics Europe, 120 Pultuska Street, 07-200 Wyszków, Polen



COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

**Einsendungen, Manuskripte und Programme:**
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.



MARQUARD MEDIA

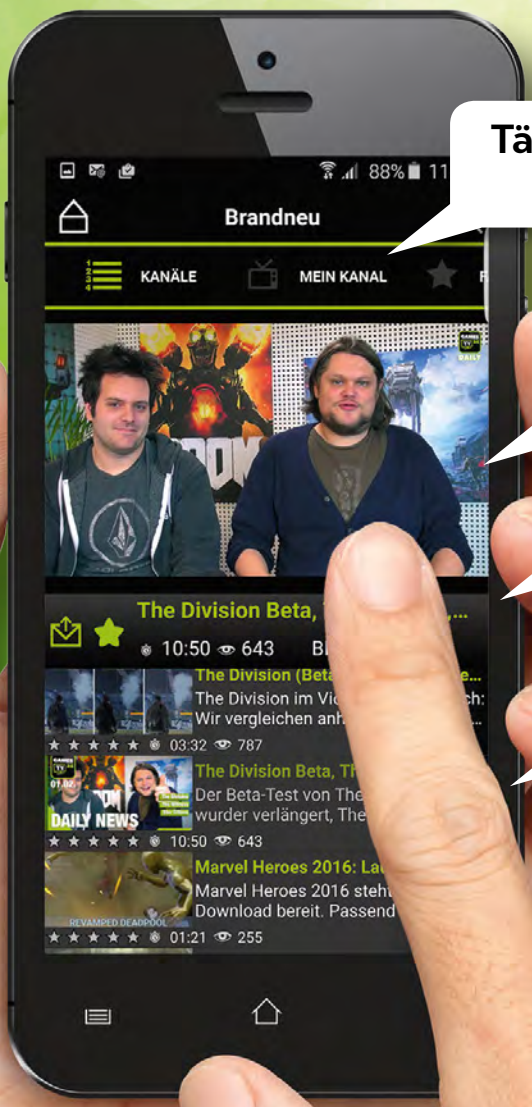
**Deutschsprachige Titel:** SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, PLAY 4, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASYLINUX, RASPBERRY PI GEEK

**Internationale Zeitschriften:**
**Polen:** COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, HARPER'S BAZAAR
**Ungarn:** JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM, MEN'S HEALTH

# DIE VIDEO-APP FÜR GAMER

# GAMES TV 24

**Kostenlos**




**Tägliche & wöchentliche News-Show!**

**Täglich brandheiße Gaming-Clips für PS4, Xbox One, Wii U, PC und Mobile**

**Die besten Kino-Trailer**

**Über 20.000 Videos in der Datenbank!**

**DAS SAGEN DIE USER:**

»Wunderbar! Habt ihr gut gemacht!«

»Top! Weiter so und danke!«

»Super App für Videospielfans. :-)«

»Mein eigenes Spielefernsehen! Informativ, übersichtlich und kompetent aufbereitet.«

**SCHON ÜBER 100.000 USER!**

Erhältlich im App Store

Downloaden im Windows Store

Google play

/gamestv24

**www.gamestv24.de**

Ein Produkt der computec MEDIA

# VIDEO GAMES LIVE™

## IN CONCERT

*mit Tommy Tallarico*

MUSIK DER BESTEN VIDEOSPIELE LIVE
MIT ORCHESTER UND CHOR

**NÜRNBERG**
**Meistersingerhalle**
**12.11.2016**
19:30 UHR

**BERLIN**
**Tempodrom**
**13.11.2016**
20:00 UHR

*“Bezaubernd! Bombastisch!” - NY Times*

*“Incredible! Dramatic!” – BBC News*

*„Die Show ist ein audiovisuelles Erlebnis” - BILD*

NürnbergMusik

kulturgipfel

Tickets erhältlich unter: www.eventim.de oder
**www.videogameslive.com**

eventim